

# GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din Romania numărul 10 - 48 pagini - 13.000 lei

Poster dublu

Starcraft •

MDK •

## BATTLE ZONE

20.000



**HalfLife**

*Jumătate de viață*

**Starcraft**

*Primele impresii*

**Thief:**

*The Dark Project - interviu*

**Dune 2000**

*Westwood, din bine-n mai SVGA*

**Uprising**

*Un pic de 1st person, un pic de RTS...*

Castigați

5

tricouri cu  
QUAKE 2



cel mai tare magazin de

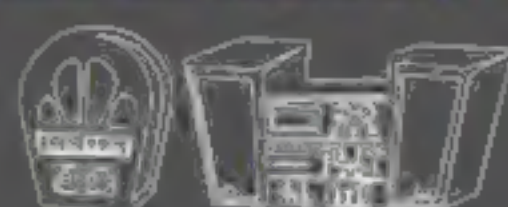
# JOCURI

și în plus:

orice fel de subansamble pentru calculatoare



plăci de sunet specializate, din gama Yamaha



orice tip de consumabile pentru imprimante



papetărie



**ACUM** primim și comenzi  
telefonice, cu livrare prin  
poștă cu plata ramburs

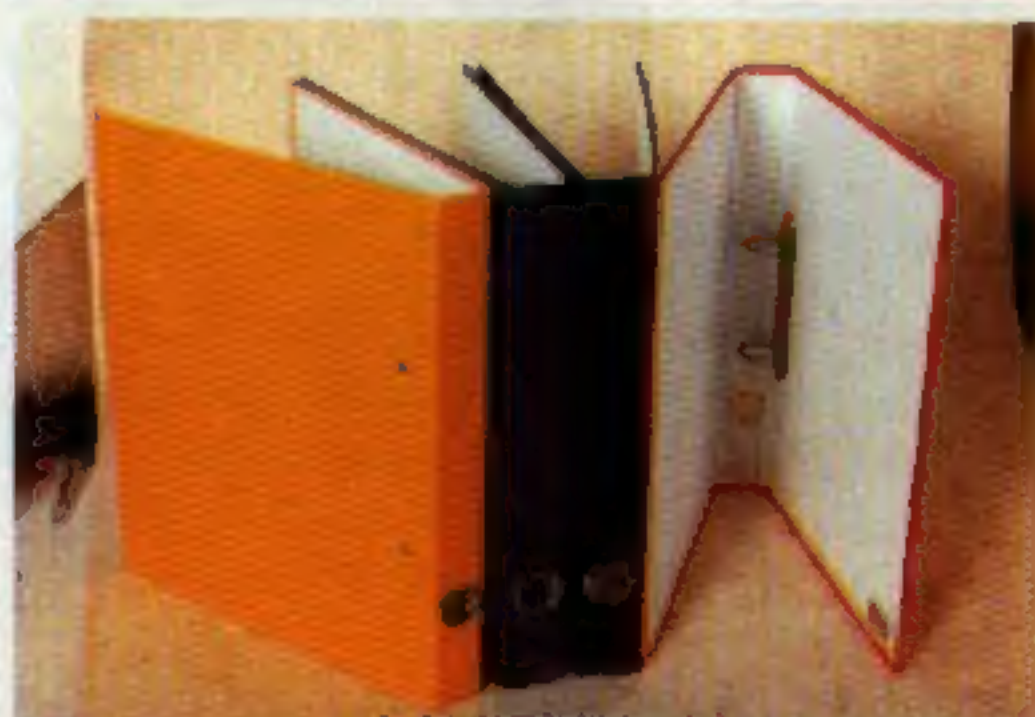
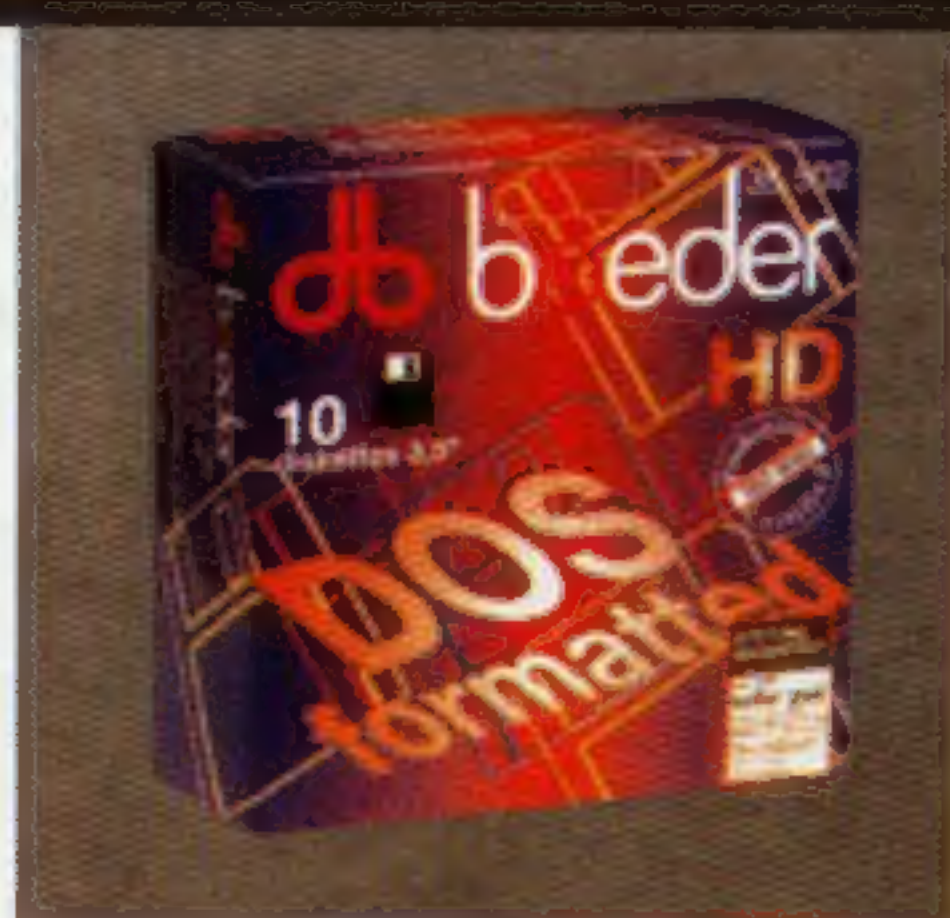
Calea Victoriei nr. 41-43, în cadrul Magazinului „Muzica”,  
tel/fax: 613.9669; tel: 092.294.914



RTC

# Papetărie Birotică

Drumul Săbăreni 24-26,  
sector 6, București  
Tel: 222.97.99, Fax: 222.51.55





"Mi s-a ntamplat una faptu de care s-au minunatu tot norodu".

Un individ din Sibiu, vine într-o zi și-mi face o surpriză. Îmi aduce un cadou. De ce? E 7 martie. Ei și? Tipul rămâne perplex. E ziua voastră! Rămân eu perplex și-mi aduc aminte. Da, cândva de 7 martie ne-am dat la apă. M-a pus pe gânduri. Doar Fane își mai aducea aminte. Mi-am amintit câte promisiuni, câți draci, câte bățalii s-au dus, câte scrisori, mailuri una mai tare decât alta. Acum, ascult un "Brothers in Arms" și încerc să scriu un editorial care să mai și spună ceva. Și-mi aduc aminte că, nu demult, cineva mă întreba: "De ce-ți place calculatorul? De ce te joci? Ce găsești la ele? (jocuri) Nu-i o pierdere de timp? Nu devii legumă? Realitatea nu-i mai ofertantă? Te refugiezi în iluzii, în imaginație?" etc. Să răspund? Ce? Știi, noi eram niște prieteni, ne jucam toată ziua și nu știam de ce. Nu că acum aș ști, dar am ceva idei, iar câteva mi se par demne de spus, mai ales că nu toate-mi aparțin, sau mă rog, nu le-am descoperit de unul singur.

"Într-un sistem izolat, entropia crește" - o lege a termodinamicii. Cu alte cuvinte dacă stăm cuminți, murim liniștiți. Societatea are nevoie de agitație ludică. Dacă nu s-ar fi jucat teatru, nu s-ar fi făcut întreceri, dacă lumea nu s-ar fi distrat, ne-am fi dus de mult. De ce ne jucăm, știm: e nevoie. De ce la calculator? Tot Zografi spunea că totul e un amestec de asemănător și neasemănător. Ne place la un câine că parcă înțelege, parcă se comportă ca noi și totuși are o zonă tare departe. Calculatorul are în el o mulțime de chestii care ne seamănă și totodată o zonă a lui: "Abort, Retry, Fail?". Bine a zis. Dar nu-i numai asta. Și voi știți bine că nu-i numai asta. Poate spune cineva că Romero nu s-a exprimat prin jocurile sale? Deci te poți exprima prin el, ba mai mult, te poți exprima prin joc. Așadar, conform definiției dintr-un dicționar (primul pe care am pus mâna, Artă - "Modalitate de expresie estetică") jocurile sunt o artă. Măculită, iar noi, niște mucosi, suntem critici de artă? Măi să fie. Păi ia să vedem. Uite, în Dicționarul de Artă e un paragraf despre arta pe calculator. Cum să faci imagini frumos colorate, care se mișcă, fractalisme, bălării. Asta criticăm noi? Nu. Criticăm cumva toată redacția artistică de pe lângă un joc: muzică, sunete, grafică, etc? Mda, asta facem. Dar astea-s vechi de când lumea, nu s-au inventat odată cu calculatorul. Însă mai putem spune ceva. Mai există niște zone de care ne legăm, o rubrică la care mă tot strofoc de multă vreme, foarte reprezentativă: JMC. Mamă, ce termen. Ia să vedem, un Tetris. Rusul asta trăznit a îmbolnăvit națiuni întregi: Toată lumea joacă "Cărămizi". Scuzăți cacofonia, dar dacă așa s-a împământinit... vorba românului: "CE FĂCEM?". Sau ce să zic, Doom-ul e prea rapid, iar Quake-ul e prea încet. "Prea multă tehnică l-a făcut nesățios". "... iar în, multiplayer e excelent." Să trag o concluzie cum că mă pot exprima doar printr-un joc? Ba chiar în genul respectiv, umblu puțin aici și iese astfel încât jucătorul se simte mai minunat, și-l ating unde-l doare. Da, mijloc de expresie. Uuuu, ce-am zis mai sus: Genul? Vai, există genuri. Ciudată combinație de arte, și totuși, dacă extrapolăm, se pare că în toate mai există una, așa... aproape invizibilă, care n-are a face nici cu filmul, nici cu altceva. Uite, asta-i un joystick. E cu feed-back, vezi ce efect de pană de cauciuc în l'76? Ca să nu vorbim de stilul graficii. Wow, stil? Păi da, un Origin se diferențiază clar de un Bullfrog. Sau dacă vrei un R. Garriot de un P. Molineaux. Ah, și încă ceva. Cum adică, ce vroiai cu joystick-ul ăla? Mda, vroiam să zic așa, poate exagerat, că nici o altă modalitate de expresie nu coboară mai jos de cap. Vezi, auzi și simți cu sufletul. Niciodată cu pielea. Dar cine mi-a strâns mouse-ul așa? Eu! Am jucat un X-Quest. Ce-ai mă de te plimbi așa cu scaunul? Joc Doom în rețea cu încă trei tipi și dă asta cu rachete, iar eu mă feresc. Ahaaa, cum ai zis, cu încă trei? Ia spune-i ceva de bine. Uite, dă-i un BFG. Nu, că ăla e în echipă cu mine. Măi să fie, ce relații. Unde am mai văzit eu așa ceva. Teatru, film, da' parcă nu la genul ăsta. Doamne, ce încurcătură. Tot pierdere de vreme e. Ce-ai învățat tu dintr-un joc? Te-ai refugiat, vorbești despre violență cu ușurință, îți imaginezi că poți să-l impuști pe fiecare, că după ce-ai fost cu o fată ți-a mai crescut un punct la Experience, ori ești mai sfios, ori ești mai nervos. E o boală. Cine te mai crede când tu vezi toate lucrurile așa? Iar eu îi răspund "Trust is a wonderful thing" - Cyberia. Ce-am învățat? "I'm sorry i had to kill you, but I must admit, I'm enjoying the silence" - Bioforge. Am învățat să mă bucur de toate altfel. Uite, nu vorbesc de alții, dar eu, am ajuns la sport extrem, ascult toată muzica și-o apreciez, mă bucur și de cea din jocuri pe care tu n-o ai, știu să râd mai bine decât tine, fac mai multe și pe toate cu plăcere, și odată cu mine sunt toți prietenii mei, pe care tu nu-i ai. De ce? Pentru că n-ai jucat Cyberia și nu știi ce-i aia "încredere" și nu ți-ai omorât prietenii în deathmach. Dar revin, mi-aduc aminte de unde am plecat, pe unde am trecut și-mi dau seama că ascult "Why Worry". Mă mai întreb odată, dacă jocurile sunt o artă. Dacă da, există niște jocuri atât de valoroase astfel încât fără ele, cultura ar fi săracit să zicem, la fel ca și cum n-ar fi existat Capela Sixtină sau Sinfonia a V-a? Ce-i drept, seriozitatea exclude jocul, dar jocul nu exclude seriozitatea. Jocul e mai vechi decât omul. Omul ajunge cel mai greu la maturitate. Omul... hei, dar unde mă bag? Poate ar fi mai simplu dacă v-aș spune, că nouă ne place să facem ceea ce facem, că am vrea să facem de 100 de ori mai mult și că sperăm că și vouă vă place. Uite chimb melodia, pun din nou "Brothers in Arms" și sper să rămânem așa. Vă mai aduc aminte că noi suntem GameOver... gata.

Andrei Fantana

P.S. - Toți care am jucat FullThrottle, am învățat să spunem o replică frumoasă: "AM I COOL, OR WHAT?!" Să credeți în ea. La urma urmei, ceea ce crezi despre tine, aia ești!

P.S.2 - Da, realitatea e mai ofertantă, dar după ce joci ceva.

# SUMAR

- 04 Dune 2000
- 05 Stratosphere
- 06 Gremlin
- 07 Ultima 9
- 08 Halflife
- 10 Dark Project
- 11 Descent: Freespace
- 12 Quake 2 Add-on
- 13 Dark Reign Add-on
- 14 F1 Racing
- 16 Grolier Release
- 17 Most Wanted
- 18 Cover Story: Battle Zone
- 21 Myth
- 22 Earth 2140
- 27 Netstorm
- 28 Uprising
- 30 Pax Imperia
- 31 Test Drive 4
- 32 M.T.G. Add-on
- 32 J.M.C.
- 33 Virtual Pool 2
- 34 NHL'98 vs. Actua Ice Hockey
- 36 Abe's Odyssey
- 38 Descent To Undermountain
- 39 Last Bronx
- 40 Zork: Grand Inquisitor
- 41 Game Rover
- 42 Remember: Master Of Magic
- 43 Timeline: Lionhead
- 44 Aergistal
- 45 Hardware
- 46 CAD>
- 47 Concurs

## GAME OVER

**Dan Rădulescu**

director de redacție (gex)

**Maximilian Corbu**

director de direcție (max)

**Andrei Fantana**

șef de direcție (afantana)

**Paul Friciu**

director de fișiere (bugs)

**Razvan Jianu**

criticul (roger)

**Stefan Zamfir**

complicele (cz)

**George Ionescu**

șef strategii neeconomice (mazer)

**Iulian Toma**

director de sine stătător (johnny)

Au colaborat:

**Bogdan și nu mai stim cum  
Alex de la Info'**

Editat de **EXIM TURIN srl**

ISSN 1224-2403

**Adresa redacției:**

Str. Agricultori 119-121.

bl. 82 Calareși, ap. 13, sector 3, București

E-mail: [nume@gameover.kappa.ro](mailto:nume@gameover.kappa.ro)

WWW: <http://gameover.kappa.ro/>

Tel: **320.3560** Tel/Fax: **322.6165**

Magazin Tel/Fax: **613.9669**

Notă: pentru email folosiți numele din paranteză



WACOM

# PenPartner™

Full Graphics Power at your fingertips.



<http://www.wacom.de>

- Retouch
- Edit
- Illustrate
- Paint
- Write and draw
- Erase
- Use as mouse



DATA STORAGE  
MONITORS  
MULTIMEDIA  
PRESENTATION EQUIPMENT

**MGT**  
TRADE

Str. Pictor Luchian 3  
Sector 2 Bucuresti  
ROMANIA  
Tel: 401-312.03.11  
Fax: 401-315.07.01



# STAND PE VIN Dune 2000

de la Westwood

- e vremuri a apărut un joculeț de la
- Westwood, care avea să fie numit
- primul joc de strategie în timp real și
- care a plăcut foarte, foarte, foarte mult.
- Grafica unităților era nălvă, interfața
- descurajantă, AI-ul aproape inexistent
- și în plus nu avea nici multiplayer. Dar
- cui îl păsa? Astăzi tinerii ar strâmba,
- poate, din nas văzându-l și le-ar fi greu
- să ne-nțeleagă, după cum și nouă ne-ar
- fi greu să înțelegem de ce le plăcea
- moșilor noștri tânărul Gică Petrescu.

**D**ar iată că-i apucă deodată melancolia și aducerile aminte pe cei de la Westwood și se hotărăsc să facă dacă nu o continuare, măcar un remake, adus la tehnologia zilei de astăzi. Și ghici ce o să aducă nou: Interfață de C&C, multiplayer și grafică SVGA. Povestea rămâne aceeași: Împăratul adună casele mari și le promite că cel care va recolta mai multă mirodenie de pe Arrakis va rămâne la cârma planetei în cauză. Mirodenia era, ca produs finit, un drog care lungea perioada de viață a oamenilor, provoca dependență nasolă și se găsea doar pe Arrakis, planeta deșertică.

Ca și în jocul original, ai de ales între trei tabere, pe care să le conduci spre victorie, Atreideis, cei cinstiți și curajoși, Harkonnen, cei răi și nemiloși și Ordos, cei șmecheri și verzi.

Pentru a introduce jucătorii mai adânc în firul epic al acțiunii, au fost adăugate animații, de genul celor care au făcut universul Command & Conquer mai savuros și mai agreabil. Instrucțiunile de dinaintea misiunii va fi făcut acum în full motion video, de către un mentat în carne și oase. Echipa care lucrează la realizarea jocului e alcătuită în întregime din fani, atât ai cărții, cât și ai filmului, care au de gând să se inspire din producția cinematografică pentru costume și decoruri.

Grafica, spuneam, a fost refăcută în SVGA și acum nu mai avem de a face cu unități și clădiri plate ca niște clătite, ci cu un peisaj multi-etajat, 3D, cu o perspectivă tinzând spre una izometrică. Asta se datorează schimbării engine-ului care, contrar așteptărilor, nu este cel încă plin de bug-uri din Red Alert, ci unul nou, ce-i drept, inspirat de acesta. Au fost adăugate, cu această ocazie, efecte de iluminare, iar exploziile au fost înlocuite cu unele noi și mai șmechere.

Misiunile, care ar fi devenit prea ușoare în fața interfeței C&C-ăice (uau!) vor avea obiective ceva mai diabolice. Există nouă misiuni pentru fiecare tabără, în total 54, dacă numărăm și "bifurcațiile" care ți se oferă la fiecare misiune.

Pentru că tot vorbeam de unități și clădiri (vorbeam cu pisica) aflați că acestea au rămas,



Sus: ca se văd umbrele unităților n-ar fi nimic, dar măcar pentru viermele ala și tot ar merita să mai jucăm o dată Dune 2.  
Dreapta: perspectiva a fost păstrată. Briefing-ul...

în cea mai mare parte, aceleași. S-a mai adăugat, citez "un inginer". O fi vreun fel de Tania politehnistă, care să captureze la micul dejun o clădire două. Vedem noi.

Dacă o să se adauge tipuri noi de unități sau nu, asta rămâne de văzut, pentru că realizatorii au vrut să rămână credincioși modelului original. Asta, pe de-o parte e ok, pentru că respectivele unități și clădiri fuseseră gândite destul bine și aduseseră idei rămase bune până acum. Mă refer la zburătoarele care se ocupau de recuperarea combinelor și unităților rălăgite, care făceau dintr-o pradă ușoară, una relativ greu de atins dacă te uitați pe pereți. Plus toată cireada de Deviatoare, Sardaukari, Fremeni, Devastatoare, condusă de uriașii viermi de nisip, al căror AI a fost mult, mult îmbunătățit.

Pe de altă parte, păstrarea unităților originale, e mai puțin atrăgătoare, pentru că existau o mulțime de unități comune, iar cele diferite apăreau relativ târziu în joc. Echipa care lucrează la proiect a promis însă că o să le diferențeze sub aspectul diverselor atribute (putere de foc, armură, viteză, cost etc.). De exemplu, Harkonnen-ii vor avea o tricieță mai înceată dar mai bine blindată decât cea a taberei Ordos.

Pe lângă aceasta, au mai promis că nu vor lansa jocul pe piață până când unitățile nu vor fi perfect echilibrate, în vederea unui multi-player cinstit, fără slăbiciuni exploatabile, sau cel puțin fără unele evidente. Multi-player, Dune 2000 se va juca prin rețea locală (maximum 8 jucători), modem sau internet, acesta din urmă, disponi-



bil pe serverul Westwood on-line. Cei care au trac la gândul unei petreceri în mai mulți, se pot antrena în Skirmish Mode, contra mai multor bucăți de procesor. Cea mai mare hartă de rețea are 128x128 ecrane și, ați ghicit, e pentru 8 jucători.

Ce-ar mai fi de adăugat? Melodiile, atât de îndrăgite de către fanii Dune 2, vor reveni, dar prelucrate, însoțite de altele noi. Iar dacă mai așteptați până la sfârșitul verii, poate chiar îl jucați...

-CZ



de la Ripcord Games

# STAND PE VINE Stratosphere

- *Fie că am citit sau mi-am imaginat,*
- *fie că am văzut pe la tombolizor sau pe*
- *foarte marile ecrane, totdeauna mi-au*
- *plăcut imaginile, mai mult sau mai*
- *puțin create de imaginația mea, cu și*
- *despre insule zburătoare. O bucată de*
- *pământ plutind prin văzduh, precum o*
- *Lapută Gulliveriană ceva mai puțin*
- *evoluată și cu ceva mai puțin element*
- *educativ într-ansa, a fost mereu pe*
- *gustul meu. Așadar Stratosphere...*

**S**e dă o problemă simplă: cum să concepi cea mai performantă fortăreață zburătoare din zona de conflict, oricare ar fi ea, având la dispoziție cu mult mai mult decât se obișnuiește în genere. Nu tu fuselaj de navă, nu tu carenă, nu tu tribord, babord, punte de comandă sau depozit de muniție, nimic din toate astea. Posezi o bucată de pământ, în cel mai pur sens al cuvântului, pe care te străduiești să așezi în mod optim îndeajuns de multe fortificații ca să te apere de focul fortărețelor inamice, îndeajuns de multă "fire power" ca să se simtă că există, îndeajuns de mulți cai-putere ca să nu te miști precum un mek monstruos și îndeajuns de multă energie ca tot amalgamul să funcționeze.

Așadar, libertate totală de design și acțiune. Spațiul pe care-l ai la dispoziție nu este fix, aria maximă pe care poți să construiești... pământ, depinzând de clasa căreia aparține fortăreața și fiind mai teren de golf sau mai teren de fotbal. Jocul este un soi de simulator, în care se combină cu destul de mult succes, o strategie Sim-City-că împreună cu un arcade nu foarte alert și un management "de război" aparținând Mech Warrior-ului.



Colți pe care-i vedeți în partea stângă a pozei nu sunt pentru efectul estetic al insulei. Err... la fel exploziile.



Faza tare este că, în afară de construcția forăreței zburătoare în hala de lucru numită Construction Menu, există posibilitatea, cea mai folosită de altfel, de a-ți modifica mașinăria în timp real, adică în timpul misiunii. Poți deci să-ți update-zi strategia și stilul de lucru din mers, după cum simți că e nevoie.

Oferta de arme, motoare, generatoare de energie și alte device-uri este impresionantă și deovdește o imaginație demnă de stimă a producătorilor. De la catapulte la tunuri și mitraliere, de la centrale eoliene la baterii solare, tot tacămul este prezent. Faci cam tot ce-ți trece prin minte din minunea tehnologică pe care o ai sub control. Poți opta pentru diferite strategii de luptă, funcție de personalitate. Dacă ți-a plăcut totporul în Quake, îți poți niște fortificații tapene, montezi niște colți fioroși la prova "navei", bagi o tură de motoare la pupa și te-nfugi precum un bull-terrier în

primul inamic picat în labă. Dacă ești mai agil, pui accentul pe sistemul de ghidare și propulsie, mizând pe stilul de lucru lupesc - parcă așa susținea Jack London - "mușcă și retrage-te" (ceva de genul).

## Tohnic

Jocul nu a apărut încă, așa că nu știu să vă zic mare lucru despre structură, putând însă să rostesc câteva lucruri la partea grafico-sonoră. Aceste câteva lucruri sunt și nu sunt prea roze. Nu sunt roze pentru că grafic, Stratosphere nu arată excelent. Se mișcă un pic dubios și, deși engine-ul de bază e cu poligoane



Editorul de insule. Mai mult sau mai puțin misterioase însă cu destul de mult SF și cu destul de mult arhaism ca să lăcă parte din orice carte de Jules Verne.

și texturi, apar câteva elemente bitmap-ate (explozii, de exemplu) care sunt destul de importante și mai strică din aspect.

Rozul vine din cei 16 biți pe care li suportă grafica jocului, bineînțeles dacă procesorul e de acord. Și mai mult roz vine din aspectul, foarte important, că jocul nu e gândit să "rupă" pe domeniul grafic, fiind preferat cel al ideilor, strategice, războinice...

Sonor? Ok. Aștept jocul final să văd muzica. Deocamdată, ok.

## Total

Dacă v-ați jucat când erați mici cu lego (bulgăresc sau nu) și v-a plăcut, Stratosphere are mari șanse să vă placă și el. E destul de complex, de variat și de adânc, ca să te prindă și, chiar fără să-l joci în disperare, tot riști să pierzi niște vreme pentru a verifica dacă viz-iunea ta referitoare la mașină perfectă de luptă este cea mai aproape de adevăr. Go.

-Bugs



# Gremlin: Release

din Anglia

TRIMISUL NOSTRU SPECIAL LA PORȚILE GREMLIN-ULUI A VENIT STORS PE TREI SFERTURI. INTERNAT DE URGENȚĂ NU SPUNEA DECÂT: BÂZ-BÂZ.. VÂRR-VÂRR.. UAU! FACEM IUTE O INECȚIE CU MAGIUN ȘI MINUNE: VORBEȘTE.

## Buggy - Dacă v-ați plictisit!

**D**eci, dacă v-ați plictisit de vechile joace cu mașini, fie ele simulatoare, arcade-uri, dacă toate acestea de-au apărut în ultima vreme erau doar schibări de decor și cutie, cu aceleași chestii fumate, atunci sunteți de aceeași părere cu gazdele amicului nostru. Buggy este un joc de mașini telegidate, cu antenă. Se schimbă problema nu? Adică am 16 tipuri de mașinuțe pe care le pot încerca pe 15 circuite, de la Grădinile Japoneze, la plaje însorite, grote subterane sau păduri. Care mai de care mai pictat, mai sucar. Ce-i foarte interesant e că toată treaba are un alt recul. Mașinile fiind ușoare sar și se bălângăne la cel mai mic hop. În plus elemente de arcade cât cuprinde. Astfel, poți face cascadorii, combinații, ai obstacole, way-pointuri. Ce capeti? Păi tot felul de bonus-uri: Speed boostere, părți din circuit pe care nu puteai să mergi înainte, power-up-uri & stuff ba chiar ceva mașini în plus dacă termini mai multe chestii. Clasic nu? În rest, efecte de iluminare, de "particulizare" (particle effects - care-ți murdăresc mașina înainte de a dispărea într-un efect) de fum, ceață, umbre, translucențe și foarte important: Split Screen.

Dacă asta vi se pare pueril încercați...



Buggy și dinamismul său. Se pare că Gremlin a optat pentru un "joc" și nu pentru un "simulator". Se pare? E chiar sigur.

## MOTORHEAD

### Put the pedal to the Heavy Metal

Cu siguranță cel mai important lucru la joacele cu mașini, motocilete, bărci & stuff este senzația de viteză. Se pare că cei de la Gremlin au prins figura: Speed makes the difference au zis ei. Acțiunea se petrece undeva în viitor, unde tu faci parte din Transatlantic Speed League. Ai de alergat pe tot felul de piste, de la atoaștrăzi la drumuri miniere și dacă termini mai vin și alte mașini și alte piste. La sfârșit, câștigând liga ai parte de un Mirror Mode: Poți lua track-urile pe la coadă la cap. Știe de 8 play-eri pe un LAN sau pe Internet (cine are cu și de ce!). Pe un pentium modest fuge mai tare decât Ben Johnson, iar pe o sculă adevărată, cu 3Dfx are un frame rate mai ceva ca Steve Davis. În plus oamenii s-au concentrat pe AI. Astfel con-



Motorhead s-ar putea să fie jocul pe care probabil mulți ni l-am dorit în materie de distracție cu mașini. S-ar putea, cu alte cuvinte să se apropie cel mai mult de "un Lotus modem". Cum care Lotus? Nu, nu de baltă, de PC.



Sus: RPG-ul Gremlin-ului  
Jos: Meci mixt, dar nu de tenis

curenții computer-ului nu mai trisează, nu sunt (dez)avantajați artificial, învață circuitul odată cu tine și nu trisează. Cu cât joci mai mult, cu atât învață și ei mai mult și devin mai pricepuți. La fel ca la Buggy ai mai multe tipuri de joc: Single Race, League (Campionat în cazul Buggy-ului) și Time Attack. Aici însă ai o nouă opțiune: poți să-ți salvezi timpul și să-i încarci în Ghost Mode unde concurenții din rețea sau din procesor se vor chinui să te înfrângă. Asta drept să zic îmi place enorm. În time attack ai spațiul necesar și nu te stresează nimeni să nu faci performanță. După ce o faci te delectezi privindu-ți patetic(ii) adversarii. Ei, v-a plăcut? Buun, dar asta nu-i tot. Mai sunt încă niște joace despre care nu prea știm mare lucru. Erau într-un așa stadiu precar de dezvoltare încât nu știm ce promite, ce vrea, etc! Vă voi spune ce-a spus trimisul. Este vorba de un RPG ce deocamdată se cheamă "RPG". Un engine ce așa, la prima vedere i-o cam trage lui MYTH, adică zoom-ează de zece ori mai mult in/out, schimbă altfel unghiul, etc. O arhitectură excelentă, prin tot felul de locații funebre in/outdoors, efecte de iluminare... te du de vină repede. Uite poza alături. Cu același engine mai e pe listă un joc numit "Tribal Lore" dar nu știm ce vrea și ce e cu el. Hardwar se modifică pentru 3Dfx., deci încă nu-i gata. Pe deasupra mai e un 1-st person foarte interesant "Blade". Cu prima ocazie vă vom informa ce e cu aceste treburile. Trebuie menționat că acestea sunt cele mai speciale, Actua Tennis, PremierManager 98 și altele nefiind surprize. Gremlin out. La fel și solul. E la tratament cu dop acum.

-Bubble



- Pentru început dați-mi voie să vă explic că nu sunt un mare specialist în ceea ce privește subiectul de față, dar mi-am făcut temele și m-am informat bine.

- Seria de RPG-uri Ultima, începută în 1980 și condusă, cu mână de maestru de către Richard Garriot aka Lord British, cofondator al firmei Origin Systems, ajunsă acum la a noua parte, Ascension. Ultima VII este considerat ca fiind cel mai bun RPG al tuturor timpurilor.

**H**ai să intrăm acum și un pic în amănunte:

De la partea a patra, Quest of the Avatar (1985), personajul principal și campionul Britanniei, locul unde se de desfășoară acțiunea, este Avatar. Din partea a șaptea, The Black Gate, oponentul lui Avatar este The Guardian, un fel de entitate a dracului, care își petrece cea mai mare parte a timpului liber încercând să cucerească Britannia. La sfârșitul ultimei părți apărute, Ultima VIII: Pagan, Avatar, exilat până acum din Britannia, reușește să se întoarcă în lumea lui doar pentru a o vedea teribil transformată de către entitatea în cauză.

Ultima IX: Ascension, se vrea o încununare nu numai a trilogiei "Guardianice" ci și a celorlalte două trilogii existente până acum, în care Avatar ar trebui să se transforme într-o ființă superioară - Titan of Ether - pentru a-și face praf oponentul.

Aceasta este ultima parte a seriei care îl va avea ca personaj principal pe Avatar și designerii promet să rezolve multe dintre misterele episoadelor anterioare, readucând în prezent o parte din locațiile și artefactele întâlnite atunci.

Scenariul va fi non-liniar, questurile putând fi duse la capăt în orice ordine și având mai multe soluții de rezolvare. De asemenea vor exista quest-uri neobligatorii, demne de orice RPG care se respectă.

Însă aspectul prin care a șocat foarte mult Ultima IX au fost cerințele de sistem: Pentium 233, 32 MB RAM și accelerator grafic. Minimum. Pe de altă parte se spune că nimic nu ți se ia fără a primi ceva în schimb. Fiecare Ultima s-a bucurat de un alt engine și nici Ascension nu face excepție. Ultima IX va fi complet poligonal, fiecare ecran conținând 2000-3000 de



poligoane, iar personajele 500-700. Perspectiva, ca o noutate pentru RPG, va fi liberă, jucătorul putând să-și aleagă, teoretic, orice unghi de vedere își dorește, fie izometric, fie gen Tomb Raider, fie orice altceva. În plus va mai exista posibilitatea să zoom-ezi și să dezoom-ezi la dorință obiectele schimbându-și dimensiunea în raport cu Avatar.

În ceea ce privește realismul și interacțiunea cu mediul, lucrurile se prezintă mult mai nebunește. Dacă se trage o săgeată care nu-și nimerește ținta, aceasta își va urma traiectoria și va rămâne unde a căzut până va fi recuperată. Un butoi va pluti - mai sus sau mai jos - sau se va scufunda în funcție de cât de plin este. Obiectele vor rămâne în echilibru sau vor cădea în funcție de propriul lor centru de greutate.

Vor exista zi, noapte, cer cu nori, stele, ploi, furtuni cu trăsnete, regiuni înzăpezite și umbre. Animațiile vor fi toate render-ate fără scene sau actori filmați.

Magia se va folosi după același model din Ultima VII, bazat pe cărți. Va exista, ca o noutate și un sistem bazat pe ritualuri despre care se zice că o să fie foarte spectaculos.

O îmbunătățire necesară vizează harta și orientarea prin Britannia, care ar putea deveni foarte confuză din cauza perspectivei "rotitoare" și a dinmensiunii teritoriale (150X150 ecrane).

Sistemul de luptă, diferit de cel din Ultima VIII care se zice că a scos peri albi tuturor jucătorilor va fi real time cu capacitatea de a pauza când ai nevoie. Interfața sistemului de luptă va necesita atât șoarecele cât și tastatura.



Evoluția din punct de vedere grafic față de ultima Ultima, este imensă. Atenția pentru detaliu este remarcabilă. Dacă și jocul-joc e la fel... we have a winner!

Asta n-ar trebui să constituie o problemă pentru că întreaga interfață va fi configurabilă la dorință, netrebuind să-ți fracturezi degetele încercând cine știe ce figură măiastră. Cursorul va fi deștept - deștept astfel încât dacă rămâi cu el mai mult deasupra unui obiect va apărea un box cu denumirea obiectului în cauză.

În rest Avatar o să fie capabil să inoate, să zboare și să se plimbe cu propriul vaporas prin Britannia asta implicând și bătălii navale.

Ultima IX este programată să apară prin toamnă pe două CD-uri. Până atunci nu vă urez decât să beneficiați de configurația respectivă.

-CZ



# STAND PE VIN Halflife

de la Valve Software

- **AAAAAAAARGHHH!!! Mă dor pereții omule... și sunetul mă-nghite... Ți-a fost zgârcită mintea de m-ai zămislit doar pe jumate-n nemernicia ta. Hhh...**
- **hhhh... Ține-mi de urât acum, de-ți mai dă mâna! Scârnăvie științifică!**

ncep acum un articol ce numai cu NIN se poate scrie. Sau, de ce nu cu muzica din Scourge of Armagon. Cu siguranță însă, vechiul jazz trebuie lasat departe, departe de tot. Și a fost Doom, și a fost Duke Nukem și apoi Quake. Și ce-am învățat? Nu știu ce-ați învățat voi, ce am înțeles eu nu vă spun, dar ce au făcut cei de la Sierra veți afla citind mai departe. Deocamdată...

Half Life este jocul care a făcut cea mai mare vâlvă la E3, ne-a uimit și pe noi la ECTS, este făcut de aceeași echipă de maniaci care au făcut Ultimate Doom și DukeNukem și folosește un engine derivat din QuakeII. Cu alte cuvinte ideile demente ale acestor băieți și-au găsit un engine pe măsură. Au adăugat astfel un scenariu "mai prezent" ceva elemente de RolePlay și Adventure și pe lângă altele un AI ce a rupt oasele tuturor celor ce l-au văzut.

## SKELETAL ANIMATION & STUFF...

HalfLife aduce prin această nouă tehnologie un plus de realism. Prin skeletal animation se înțelege că fiecare caracter este animat în funcție de structura sa internă. Astfel, dacă intri într-o cameră unde câțiva inamici discută sau joacă PopaProstu' vor întoarce doar capetele să te vadă. Ori, dacă împuști un mutant în umăr sau în picior vei vedea o diferență, prin această tehnică reușindu-se creșterea numărului de frame-uri. Pe lângă această treabă, noul engine le permite transparența texturilor. Ce aduce asta? Păi pe de o parte vom întâlni părți gelatinoase în componența monștrilor pe de altă vom lucra cu sticlă multă, lichide multe, sânge mult și chiar vom putea scrie pe pereți mesaje celorlalți jucători,

eventual punând



semnul clanului. Tot prin această tehnologie numită ActiveColor se pot combina lumini de culori diferite (în Quake lumina era albă) și medii translucide cât și texturi de metal ce reflectă lumina, toate făcute software, adică să meargă și fără 3Dfx. De aici tot felul de monștrii scârboși până la deliciu.

## OBSEDAȚIILOR, SPERIAȚI COPIL...

Ups, iar strigă Sile. Păi atunci, să-i punem la regim de gândire.

Întrebare: Ai AI?

Răspuns: Ai-ai-aii...

La capitolul asta Half-Life-ul stă cel mai bine. Vorba ala: "Tre' să ai cap". Că dacă n-ai avea cum te-ai mai scobi în nas? Sau, ai încercat cu un creion în urechea colegului de bancă?

Oh-hoo, și că veni vorba, după ce-ai trecut așa, de-a opta s-o tragi de elasticul sutienului pe colega din față și s-o desenezi cu păr pe picioare? Că vorba cealaltă: "Unde nu-i cap, vai de picioare, fetițo!" Da' și fără cap îți stă bine.

Cel puțin în HalfLife!

Hai c-am zis-o, he he ce mă mai distrez. Buun, să redevenim serioși, că stricăm artic... și moare Sile de ciudăaaa hă hă!

AI-ul oponentilor este făcut la meserie.



Si ca să prindeți mesajul vă dau niște exemple. Să zicem că intru într-o cameră cu niște lăzi și niște dușmani de tip soldați. Dacă trag într-unul, clar m-au auzit toți, se ascund după stâlpi și lăzi și trag. Mă las jos după o ladă. Dacă zăbovesc acolo un pic, băieții aruncă grenade în spatele lăzii respectiv în capul meu (Că tot era vorba...). Dacă îl atac pe unul ce stă ascuns să zicem după stâlp, se învârtă odată cu mine și/sau se bagă după o ladă, având grijă în toata această vreme să tragă-n mine. Asta fiind doar o mică mostră. Să vedeți ce urmează, că vom vorbi despre, o Sile, nuuuuuuuu...







## MONȘTRI ȘI BALAURI

Ei, asta a fost, adio, și să ne iubiți! (Vroiam să termin aici, de mila lui. Dar nu mă lasă inima) Deci, prin noua sa tehnologie, HalfLife sare de la 8biti/pixel la 16. Asta dă 65.000 de culori software și 16 milioane cu accelerator.

De aici, lucrurile evoluează în efecte de lumină ultra-realiste, ce permit efecte de fum și ceață, sau câmpuri de forță ce fade-ează ca un bec de 65. Apoi, partea de texturi-dinamice ne mai aduce niște chestii. De exemplu, niște ziduri care se umflă scabros, sau apa care vâlurește când treci prin ea, ca să nu mai zic de faptul că rămâne urmă în zid, dacă dai cu capul. Heh Monștrii, (că aici vroiam să ajung), au deviat în combinații non-organice, au bucăți metalice în componentă, (este o fază în care trebuie să vezi după strălucire dacă e oțel sau aluminiu să știi dacă tragi în el), 6000 de poligoane față de vreo 500 câte sunt acum pe

piată, animație nebună și... stai să mai vezi (ex: o secvență de mers are 80 de frameuri, iar faptul că fiecare parte a lui e animată separat ne va face să uităm seturile de animații pe care le vedem azi la fiecare monstru. Vom vedea practic de fiecare dată altceva, în funcție de unde pică, unde tragi, cu ce tragi, din ce e făcut, etc, vor întoarce capul cupă tine când îi alergi, scot armele de pe unde le au, îi poți mutila (le mai sare o bucată de textură de pe nas, etc-uri cât cuprinde). Buun, acum vezi tu, că e o altă treabă importantă: mediul din HalfLife este structurat ecologic-social. Monștrii se împerechiază, fac cirezi, haita, turme ba unii chiar se papă între ei. Tot felul de animale te pândesc la tot felul de colțuri, cu tot felul de simțuri. Sunt unele care nu te văd deloc, și se iau după auz, altele care-ți iau urma după miros și după ce găsesc ajutoare vin după tine, deci trebuie să te gândești un pic pe unde o iei, prin ce cotloane, pe unde te cațeri, pe ce țevi prin ce găuri. Mediul e plin de elemente ca băltoți, mlaștini, bucăți de gheață



asa că nimic nu-i prea ușor și trebuie să te adaptezi la ceea ce vezi. Există pentru bucuria ta și ceva vehicule. Unele chiar au arme pe ele. Fizica jocului este extinsă. Dacă de exemplu explodezi un soldat, o să-i distrugi și sacul de muniție. Poate o soluție mai inteligentă decât bombardeaua ajută în astfel de locații. Ah, era să uit, dar poți lupta cu un squad lângă tine. Iar în multiplayer intră 32 de jucători și sunt admiși și spectatori.

## Alo Trustu'

Dom'le, la sunet, copii ăștia au venit cu o altă nouă tehnologie. DSP (Digital Signal Processing) permite, (o să râdeți), procesarea digitală a semnalului audio. Asta înseamnă că un sunet auzit într-o cisternă sună altfel față de același auzit afară. Sub apă sună într-un fel, pe un hol îngust într-altul iar într-o hală mare... dacă se mai aude, se aude melodios. He he. Mai gândiți-vă că e și 3D. Sculă!

Armamentul are ceva faze tari: sunt de la pistol la o mitralieră cu aruncător de grnade atașat (nu merge din prima: îți trebuie întâi grenadele, nu?) cu o mulțime de tipuri de grenade (patru tipuri de grenade

adică) printre care una de dă cu lumină și un timp nu prea mai vezi (ca la blitz?), pe urmă o arbaletă (nu tu zgomot, nu tu lumină, nimeni nu știe de unde vine) cu care în multiplayer poți să-ți săgetezi dușmanul cu săgeată personalizată și înregistrată pe numele tău sau cu săgeți tranchilizante și o altă armă mare, care dă cu un "beam" cât vrei tu de gros (îi apăsat și crește-n power) care vaporizează orice ființă vie, prece prin orcăte, până dă de ceva solit. Sculă!

Oh, Povestea? Simplă. Tu în misiune ultra secretă. Mers la bază dezafectată de rachete. Descoperit experimente idioate. Luat decizie tâmpită. Vrut să ieșit afară. Afară luptă între Alian și trupele guvernului. GameOver? Nu, trupele guvernului vor să mucle la tine. Tu fugi la Alian. GameOver? Nu se știe... Gata. Ah, desigur, e gata prin lunie. Pa.

Bubble



STAND PE UNE

# Thief: The Dark Project

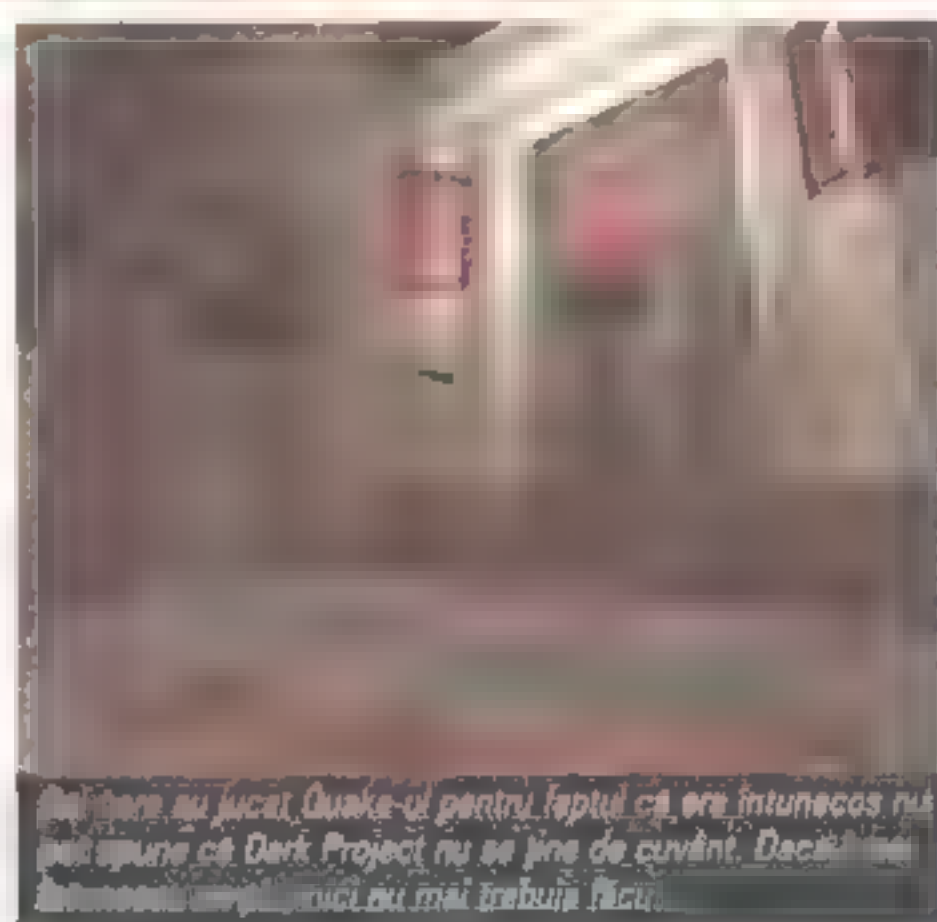
de la Looking Glass

Unu dintre producătorii mei preferați sunt cei de la Looking Glass. Ei n-au scris nici un joc mediu. Toate titlurile lor sunt incluse la "CLASSIC". Cu așa reputație nu prea ai unde să fugi, așa că, stând eu cu ochii pe ei, m-am arătat în cursul dezvoltării ultimului lor produs. Am așteptat cât să fie gata de lansare și m-am pus și eu gura pe capul lor. La ECTS l-am văzut în stare incipientă și nu-mi plăcut. Avea niste chestii înăă dubioase cum ar fi faptul că săgeata avea vârful în partea opusă și multe altele. Am făcut atunci un interviu cu Greg LoPiccolo, producătorul șef, dar n-a mai apucat să mă între. Zăpăceală mare. De atunci a trecut ceva timp și m-am gândit să-l mai întreb ceva. Ah, dar nu v-am spus despre ce vorba. DarkProject este un 1-și 1-person RPG, dezvoltat pe un engine propriu, care arătat ce poate de pe vremea când Quake era încă în proiect. (Vreau să spun că pe vremea când toate engine-urile arătau screen-shot-uri Quake/Unreal/Provs și DarkProject). Ea, cum Greg era un pic prea ocupat, m-am întreținut cu Tim Stelmach care tocmai venise de la Starship Troopers.

Io: - Noroc, maestro Merge treaba?  
Tim: - Ibi  
Io: - Cum fu' Starship Troopers?  
Tim: - Cuoi, mai ales efectele. Chiar mai aproape de carte decât credeam, tinând cont de ce zicea lumea. Cu siguranță unul dintre cele mai bune filme la care n-a plătit firma bileta... cu siguranță mai bun decât "Batman Forever" despre care mai bine tăi.  
Io: - Mica, să intrăm în problemă. Ce-ți saltă în nervi cel mai mult la DarkProject. Ce "featur" e cel mai rău?  
Tim: - Clar! Alul străerilor. Sunt de stul și de convingători și de provocatori deja și chiar avem de gând să-i facem și mai dăsteli. Te aud, te ochese în umbră dev n-ai să suspici și te caut. Când (dacă) dai de tine n-ai nevoie să te atace nimeni. Pot să dea alarma, să si trezească vecinii să te caute (să-ți ia arma) și tot așa. Pot să-și dea seama dacă s-a comis vreo spargere fără să te vadă neapărat. Iși dau seama dacă le lipsește ceva din inventar (din comoara lor) și că-ă răzugi la violență, trebuie să te asigur că nimeni nu le găsește cadavrele. E foarte misto că nu se comportă ca niste paznici generați obsedați cum am tot văzut. Ei auzi discutând de departe. Dacă faci un zgomot, îi auzi ciulindu-și urechile... și tot așa.  
Io: - Bine nene, da' câte NPC-uri are, câte niveluri, câte arme? Care-ți place tie cel mai tare și mai tare?  
Tim: - Ei sunt doar câteva NPC-ai mai instanți. E Cutty, un fel de complice, care vinde, schimbă marfă de marfă furată tăcut, mai e Constantine, misteriosul tau patron și Viktoria agentul lui. În rest, mai mici sunt Benedict un spirit blestemat ce bântuie în vore ruinele catedralei și Ramirez "the unsavory crimelord" care împinge lucrurile mai departe de limită... Sunt 16 misiuni, în producție totalizând aproximativ 12 hărți. Fiecare hartă are fiecare câte o clădire sau sistem de tunel cu mai multe niveluri. Ne-am oprit deocamdată la 6 arme definitive (sabie, arc cu săgeți 4 tipuri de săgeți magice) plus alte 4-5 power-up-uri care



afectează Alul înarmului, terenul și a. Mai sunt însă și altele în faza de proiect. Mie-mi place cel mai tare alul cu săgeata zgomotoasă. Tragi cu ea și i părălești pe străeri, poți fi destul de creativ câteodată. Alul paici preferă săgeata de foc, pentru frumoasa-i explozie. Mie-mi place să mă strecoar, să păcălesc Alul așa bun la de culo. - Ho, Constantine e tata, frate-meu și tot neamu'. O să-mi placă asta. Da' când va fi cel mai greu? În ce stadiu se află acum? Ceva vorbe despre data apariției?  
Tim, de dincolo: - Cel mai greu n-a fost să ne decidem asupra conceptului de joc. Am început doar cu un slab prototip de engine și cu ideea de a face un RPG orientat mai mult pe acțiune, comparativ cu ce mai făcusem. Ne-am zbatut între 2-3 concepte diferite pe parcursul a 6 luni, timp în care tehnologia a avansat. Tipul ăsta de decizie care poate schimba tot cursul jocului, mai ales când n-ai nici o sculă de editare la îndemână cu care să experimentezi, pe un engine nou e foarte greu de luat. Data apariției? Suntem deja aproape de un Alfa test, cu două misioni prototip funcționale. Sperăm să fim gata cu jumate până la finalul anului. O să ajungem în Beta, cu toate misiunile jucabile prin vară, și o să-l lansăm la toamnă. O să aibăm în State și Europa.  
Io: - Care-i jocul tău preferat? RPG-ul?  
Tim: - Păi, tre' să las deoparte pe cele la care am lucrat. Buun, gata. Acum însă tot greu e, fiind atât de dă ferite. Totuși, cred că cel mai mult dintre RPG-uri m-a plăcut Final Fantasy 7, la care de fapt m-a dat pe spate povestea și nu gameplay-ul. Mi-am cumpărat un Sony Playstation doar ca să-l pot juca și am plans pe bune când Aeris, "the flower girl" a predat bocancii (a murt, crăpat, etc). În rest ar mai fi Dune2, StarControl2, Sonic și SuperMario4.  
Io: - StarControl2 Superb, la zi, pe cine ai vrea să omon, de ce și... CUM? (Este una dintre întrebările mele specifice)  
Tim: - În afara personajelor din RPG-uri nu e



nimeni care să-nu fie în vizor (și pe care să admit public că-l vreau înțipuri). Joc acum un RPG în care Bill Gates încearcă să răzărească lumea și cu siguranță nu i treaba lui. În realitate însă, lucrurile nu stau chiar așa (din câte știu), deci  
Io: - Ai pus ceva și din cultura noastră în proiectul vostru? Un dracula mic, ceva? Nu vă inspiră zona?  
Tim: - E adevărat, că tot americanul sbe România așa cum îi arată Hollywood-ul Transilvania. Personal am o altă viziune asupra vampurilor și legendelor decât imitațiile lui Bram Stoker și bineînțeles că mu te din temele povestilor comune țărilor est-europene (conceptia de "Ogre" sau de vrăjitoare) au devenit standard în "fantasy role-playing"-uri.  
Asta e băieți o bacată din discuția noastră. Vă asigur că mă voi ocupa personal de review-ul lui Thief: The Dark Project. Pană atunci însă mai avem multe de trăit. Hai pa

Publitz





## Heretic 2

**A**u trecut câțiva ani de la apariția Heretic-ului. A apărut Hexen: Beyond Heretic, pe care toată lumea îl considera continuarea firească a acestuia, ba chiar a apărut și Hexen 2. Totul părea normal. Serpent Rider-ii zăceau cu capul spart prin diferite colțuri ale universului, când deodată, Raven apare de după colț fluturând vesel un comunicat de presă: "Ce, credeți că ați scăpat, bibicilor? Treceți repede la tastatură că vă papă monștrii!".

Heretic 2 ne (re)introduce în pielea lui Corvus personajul nostru din Heretic-ul original, exilat la sfârșitul epopeei din lumea sa de către forțe răuvoitoare, pe nume D'sparil. De atunci au trecut mulți ani și Corvus are de aflat leacul unei boli misterioase care decimează populația continentului său actual de reședință. În acest scop are de explorat orașe, mlaștini, dungeoane și alte asemenea, fiind dotat, în primul rând cu o grămadă de magii ofensive și defensive, cum ar fi Sphere Of Annihilation, Repulsion sau Fireball și în al doilea rând cu un arc și un băț, magice și ele.

În plus, datorită engine-ului de



Quake 2 pe care îl folosește și datorită perspectivei novatoare - pentru Raven - 3rd person view, lui Corvus îi mai reușesc și o serie de mișcări acrobatice, de înotat și cățarat, mai ceva decât o tombrăideră. Sau riță, cum doriți.

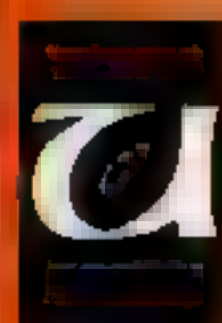
Privind lucrurile puțin mai serios, Raven se pare că are de gând - potrivit propriilor afirmații și din ce am văzut prin screen-shot-uri - să fructifice din plin numărul mare de poligoane oferit de engine-ul Quake 2-ului, abordând un design detaliat și inspirat, atât pentru decoruri, cât și pentru personaje. În ceea ce privește efectele de iluminare colorată, acestea arată al naibii de bine dar, mă îndoiesc că sunt făcute software, fiind, cel mai probabil, necesar un anumit hardware. 3Dfx?

Tot potrivit propriilor declarații, logica jocului se pare că va fi îndreptată mai mult spre adventure și mai puțin spre acțiune, continuând linia începută de Hexen 2.

Lansarea la apă este prevăzută pentru sfârșitul anului, iar jocul va fi optimizat pentru Win95/98 și NT. În mod sigur au ținut seama de cele 5000 de bug-uri pe care le corectează 98-u' și sunt pregătiți pentru cele noi. Atât pentru astăzi, bună ziua!

- CZ

## Quake 3



Ultimele știri i-au lăsat pe cei de la id-Software patronându-i pe cei de la Xatrix și pe cei de la Rogue în scopul realizării a două expansion pack-uri pentru Quake II. În același timp cea mai mare parte a

echipei lucra pentru propriul add-on al firmei, iar Brian Hook și John Carmack construiau engine-ul pentru următorul joc pe numele său Trinity de la care a apărut chiar și un artwork, cu o gagică mai plinușă de cât Lara Croft, 'da tot cu gun-uri în mână.

Deodată John Carmack are o revelație, cauzată probabil de pre mult stat cu nasul în monitor printre secvențe de cod: expansion pack-ul id-ului nu va mai fi expansion pack ci Quake III, care va beneficia de mirifică tehnologie client/server a Quake II-ului și de engine-ul grafic - am putea spune chiar al motorușului grafic - al Trinity-ului, într-o versiune mai tânără.

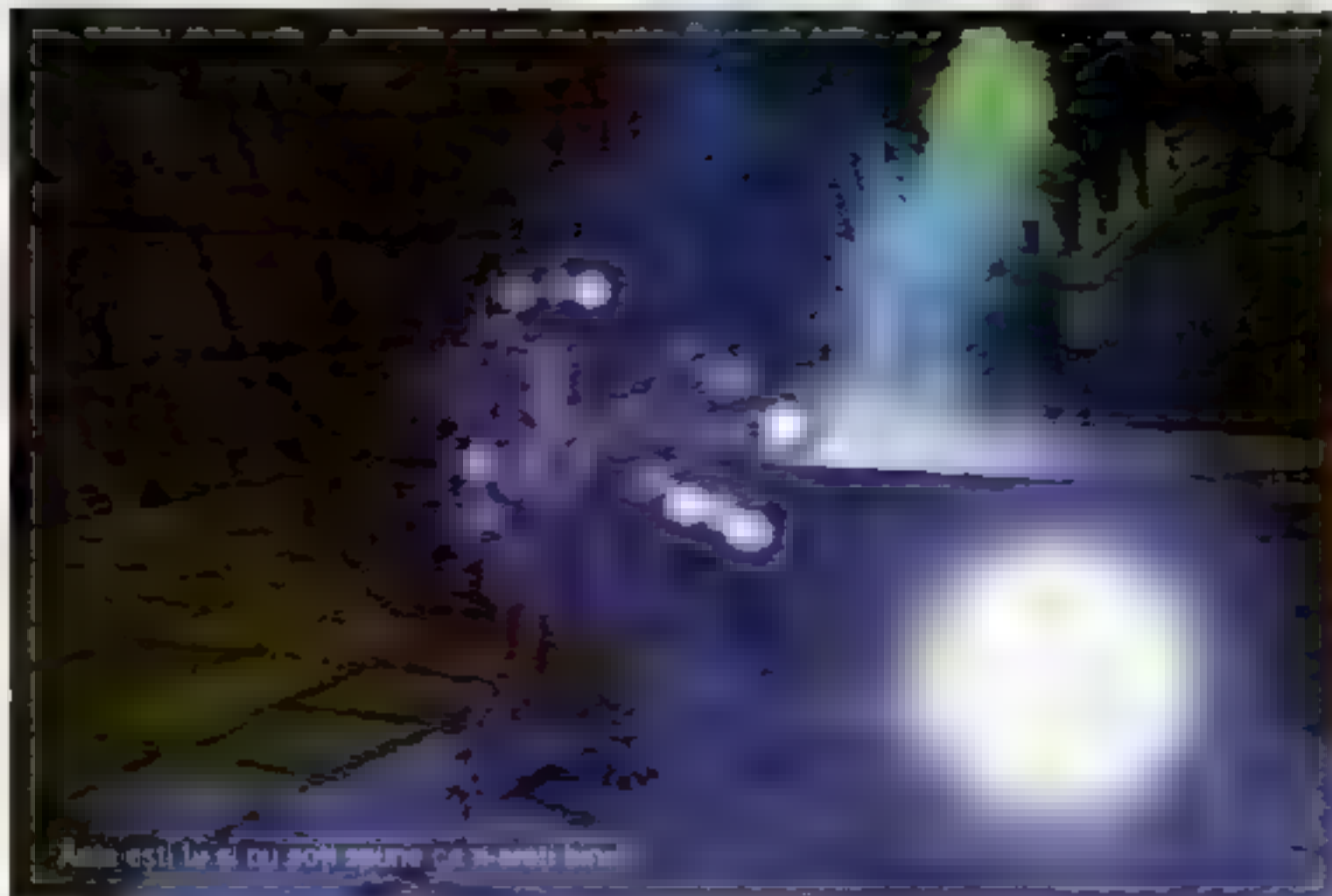
De altfel Carmack-ul respectiv a mai avut antecedente, bătându-l gândul să realizeze, între Doom II și Quake, un fel de Doom 3D, cu un engine gen Duke și cu o tehnologie client/server mai tapănă dar până la urmă a lăsat-o moartă.

Tehnologia client/server de care e vorba în poveste a apărut în Quake, a fost dezvoltată în Quake II, a permis numeroșilor maniaci să se zbânte pe Internet sau local aruncându-se în aer unii pe alții și a mai permis clienților să arunce toată greutatea în cărca serverelor.

În ceea ce privește engine-ul grafic, stimați concetățeni, se stă destul de greu al naibii. Jocul nici nu vrea să discute cu tine dacă n-ai un accelerator grafic. Iar dacă te gândești că au hotărât să-l facă din cauză că nu doreau să se plictisească, până apăsarea Trinity, deci vom avea nevoie de prețiosul obiect într-un an, un an și ceva, situația devine mai interesantă.

Dar există și unele mici avantaje. Tot artwork-ul va fi desenat în culori, pe 24 de biți. Cele mai multe texturi vor fi pe 16 biți, ceea ce va face o mare diferență față de Quake II. În încheierea speech-ului de anunțare Carmack a mai teoretizat puțin mai mult pe tema plăcilor grafice acceleratoare existente la moment. În esență Voodoo va fi doar acceptabilă (Dumnezeule!) . Voodoo 2 cu 12 Mega de memorie video ar trebui să fie extraordinară, iar Riva 128 ceva mai bună decât Voodoo dar... consolarea. O ultimă consolare în domeniul plăcilor grafice acceleratoare, a mai zis Carmack, este că "the best is yet to come". Condoleanțe.

P.S.: Dar înnebarea care mă chină în acest moment este cum va arăta Q-ul de la Quake III? Va avea trei cuie?





# Quake II

## Mission Pack: The Reckoning

**Cine nu a jucat Quake 2? Puțin!**  
**rără îndrăgita.**

**Cel care au jucat Quake 2, care au**  
**inebunit stând nopțile în fața calcu-**  
**latorului, sau care au învățat pe de**  
**rost tot ce poate fi hartă "deathmach"**  
**transferate de la părințele sau (al**  
**locului bineînțeles) cu siguranță**  
**așteaptă Quake 3.**

**Până atunci să vedem ce vrea să**  
**spună ultimul pack pentru Quake 2**



Quake 2 a însemnat fără îndoială  
un salt calitativ important față  
de predecesorul său, în ciuda  
anierilor nostalgicilor  
bătrânului, de acum, Quake,  
conform cărora în lupta pentru un  
techie nu reușe să pierdă ceva  
și jucabilitate.

Quake 2 a venit a trecut și deja se  
lucrăază la un Quake 3, poate mai bun,  
poate mai "feelings" și mai puțin jucabil.  
Până atunci este de jucat însă pack-ul creat  
de Xatrix Entertainment.



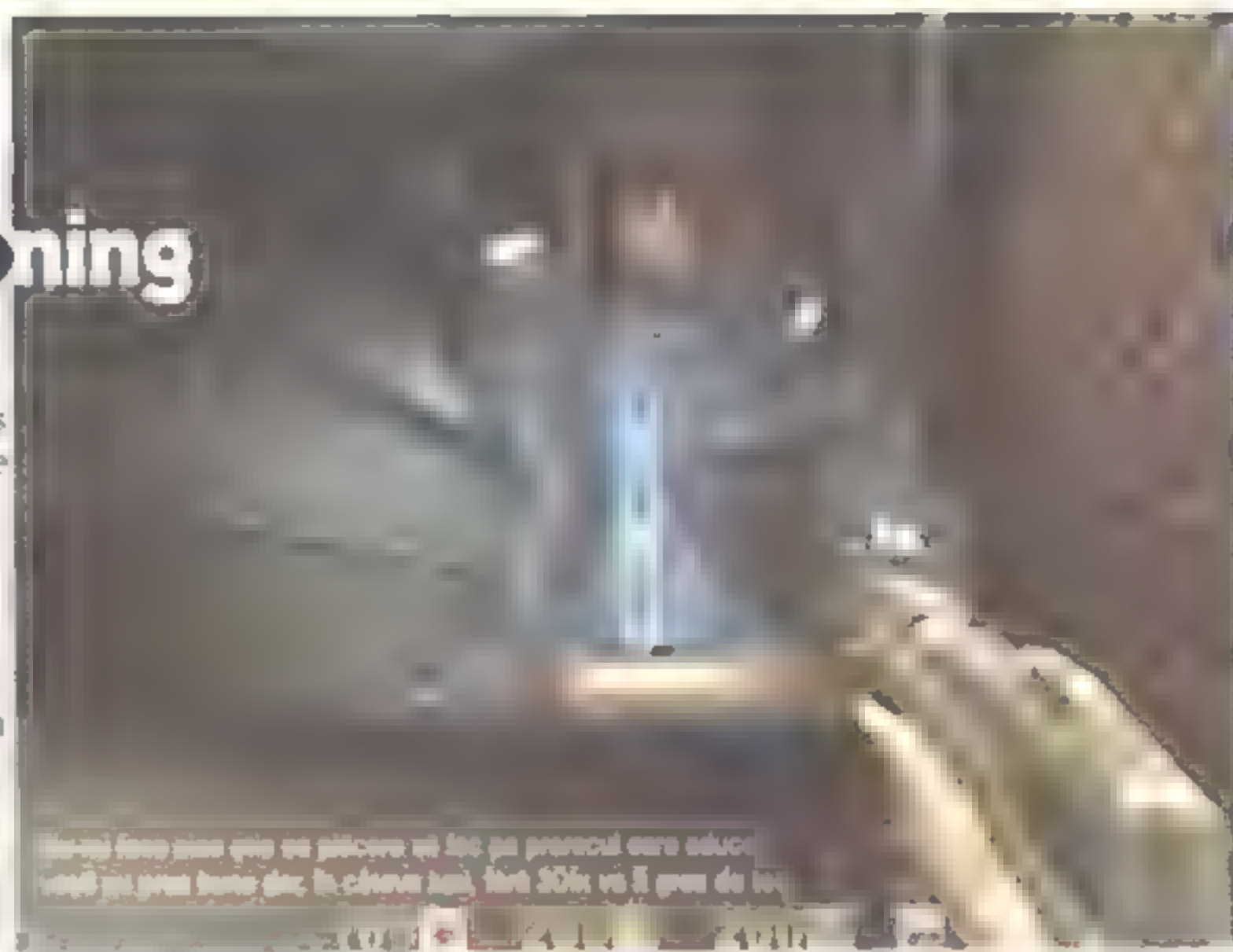
E de la  
sine de inteles  
că pack-ul The  
Reckoning va  
însemna pen-  
tru Quake 2  
ceea ce au  
însemnat  
pack-urile unu  
și doi pentru  
Quake.

Concret  
avem de a  
face cu o  
schimbare relativ importantă la nivelul  
armelor în primul rând, adică anumite arme  
au fost "upgrdate" și au fost introduse  
unele absolute noi. Dintre acestea cea mai  
cea mai laudată este "plasma accelerator"  
care va transforma inamicii în energie. Cu  
alte cuvinte dacă stai cam prost cu vitali-  
tatea nu ai decât să "castezi" niste bile din  
acestea plasmatice într-o aglomerație de  
inamici și brusc aceștia se transformă în  
niste pulberi roșii, cu mustar iute pe dea-  
sus. Că în joc.

Universul păstrează aerul "industrial  
alien" din Quake 1, se vor naște în trei  
episoade cu reactoare, canalizări insipide (?)  
sau "crăpături aliene" așa cum este deja  
obisnuit. Monștrii din joc au fost și ei băgați  
în seamă și vei găsi pe parcursul jocului o  
serie de monștri absolut noi și absolut  
violenti.

Unul din cele mai adăuguri o constituie  
nivelurile de "deathmach" cu care este dotat  
The Reckoning.

Atât! Că spațiu-i mic. Am zis.



# SPEED

COMPUTERS, PRINTERS, ACCESSORIES

computer  
printers  
accessories

GARANȚIE  
2001

## MAGAZINUL TĂU DE CALCULATOARE

# CTS

## COMPUTERS

**SISTEME complete**  
486, 5x86  
Pentium, 686  
Garanție, 3 ani  
**MULTIMEDIA**  
CD-ROM  
CD-uri  
Fax Modem  
Plăci video



# Dark Reign: Rise of the Shadowhand

**Mă întrebă Paul odată:**

- Ce nu-ți place la Dark Reign?
- Păl stal să vezi...

**D**u știu sincer de ce am fost așa pornit împotriva DR-ului. Probabil frustrarea că acesta a devenit "cover" în defavoarea Total Annihilation deși avea un scor mai mic... Nu! În nici un caz!

Eu sunt tipul de om care în jocuri de gen Orion și Warcraft (ambele) preferă să joace cu oameni și nu cu orcii, be galezii, gugumanii, izopropilbutanii ș.a.m.d. așa cum face marea majoritate, iar în Total Annihilation am jucat aproape exclusiv cu Arm pentru simplul fapt că unitățile aveau un aer mai din "topor", mai omeneste, mai de utilă industrial de la canal (Dunăre-Marea Neagră). Acesta cred că este principalul motiv pentru care DR "are un minus la mine".

Nu sunt încântat când tancurile au un aspect de buburuză verde-albastră, trag cu bilute de plasmă verde fosforescent, sau când ditamai armata se deplasează cu viteza și zburdălnicia unui roi de furnici. Dar...

## Obiectivitate absolută

Începând cu concluzia pot zice că dacă în momentul în care ai terminat DR-ul (de trei patru ori, cu ambele armate) ți-a părut rău că nu mai sunt misiuni de terminat și inamici de anihilat, atunci cu siguranță ești unul dintre cei care sunt puternic interesați de Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand.

Add-on-ul vine (pentru că este add-on și nu vre-un joc nou sau Dark Reign 2) în primul rând cu misiuni noi. Adică 14 misiuni single

plus 4 misiuni pentru multiplayer. Buun.

Foarte important e faptul că în acest pack mai apar și o serie de unități noi, pentru



Dark Reign un joc impresionant. Un joc încercat, încă un pic de jucat.

improspătare.

În multiplayer poți alege una din cele patru armate (cele două noi fiind Freedom Guard Xenite și Imperium Shadowhand) și joacă maxim opt jucători, "cum vrea mușchii lor".

Nu poți ignora opțiunile pentru joc cooperativ împotriva procesorului. Editorul de misiuni multiplayer este de asemenea prezent și se ridică la valoarea editorului din joc.

Dark Reign avea cel mai tare editor de misiuni și chiar mi-a părut rău că Total Annihilation nu a "mișcat" în această direcție, în ciuda posibilității îmbogățirii "online" a jocului, cu hărți și unități noi de pe Internet. Și cum fiecare a avut la dispoziție acest editor, acolo unde în plus a existat și ceva simțire artistică și/sau arhitectonică au apărut și misiunile "custom", mai bune sau mai rele. Astfel în pack-ul DR ai la dispoziție misiunea și harta premiată la Dark Reign Mission and Map Building Contest. Este prezent și jocul "conversion" considerat cel mai bun, joc cu engine de Dark Reign.

## Jocul

Am "mausărit" prin primele nivele ale jocului și trebuie să recunosc că nu e rău deloc. Deși inițial am crezut că voi juca Dark Reign cu niște misiuni noi, în realitate anumite modificări la structura unităților și la viziunea asupra terenului au avut efectul de înnoire scontat. Unitățile noi introduse în pack nu sunt chiar deloc de ignorat, lăsând jucătorului bucuria de a se întreba curios "asta ce-o mai fi făcând?". Important e fap-



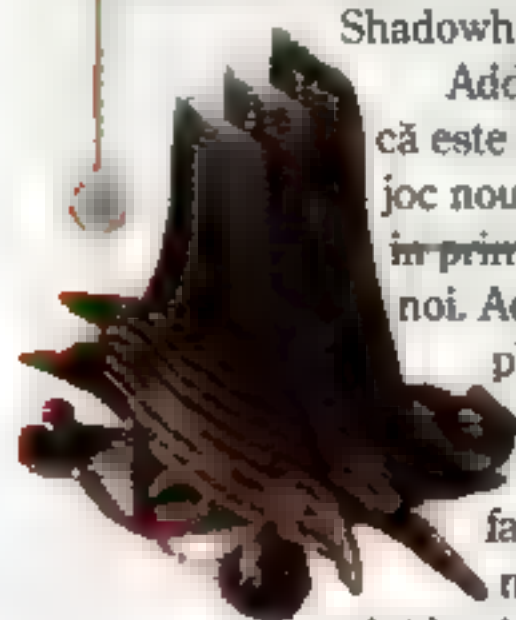
Culoarea mea preferată? Verde!

tul că poți "pava" ca să zicem așa drumul pentru a accelera viteza de deplasare a trupelor ceea ce are influențe pozitive din acest punct de vedere, dar negative, cel puțin în jocul multiplayer, când jucătorul găsește drum "asfaltat" care nu-i aparține și înțelege că se află pe drumul cel bun, care de cele mai multe ori duce în inima bazei inamice.

## Din nou concluzia?

În esență jocul are din plin ce oferi, și nou și vechi în același timp, așa că "Bice!". Am zis.

- Johnny



Ce ne place	Ce nu
Cel cărora Dark Reign-ul le-a plăcut e să-l joace cu siguranță.	Nu reușește să schimbe opțiunile celor pentru care Dark Reign-ul nu a fost un joc bun.

80



# STAND PEVINE F1 Racing Sim

de la Ubi Software

- **Toți gamerii care se respectă**
- **au jucat, sau cel puțin au auzit**
- **de Grand Prix 2. Ei bine, aveți în**
- **față cel mai demn dintre**
- **urmașii acestuia.**

Încă o dată nu m-au impresionat jocurile care aveau ca subiect cursele de F1. Nascar, etc. Unele te plăcuseau chiar fioros! Asta este de domeniul trecutului, sau mai bine zis perioada obscură de timp dinaintea revelației trăite de mine în fața acestui demo care, ce pot să spun, m-a entuziasmat într-un mod dubios! Când mi s-a împins bucățica asta de program sub nas, am trăit o senzație de repulsie gândindu-mă că va trebui să mă învârt în cerc de două sute de ori ca să baigui ceva despre el. M-am înșelat amarnic, pentru că m-am învârtit, e adevărat, de două sute de ori în cerc, dar de bună voie și nesilit de nimeni și poate m-aș mai fi învârtit încă pe atât dacă nu venea mama să mă convingă cu o batistă cu cloroform, să mă cule.

Dar să revenim la berbecii noștri... Nici n-am lansat bine jocul că mi-am și făcut câteva impresii tapene despre el. În primul rând mi-a trântit în față niște menu-uri în care îți puteai schimba de toate pe la mașină, asta dacă te pricepi, că eu m-am uitat campe sub sprâncene. Oricum nu puteau fi modificate, doar era o versiune demo. După această interesantă și non-interactivă descindere prin meniuri cu ciudatenii tehnice, am fost aruncat direct în tensiunea startului unui mare premiu și anume cel al Italiei.

Realizarea grafică a jocului este



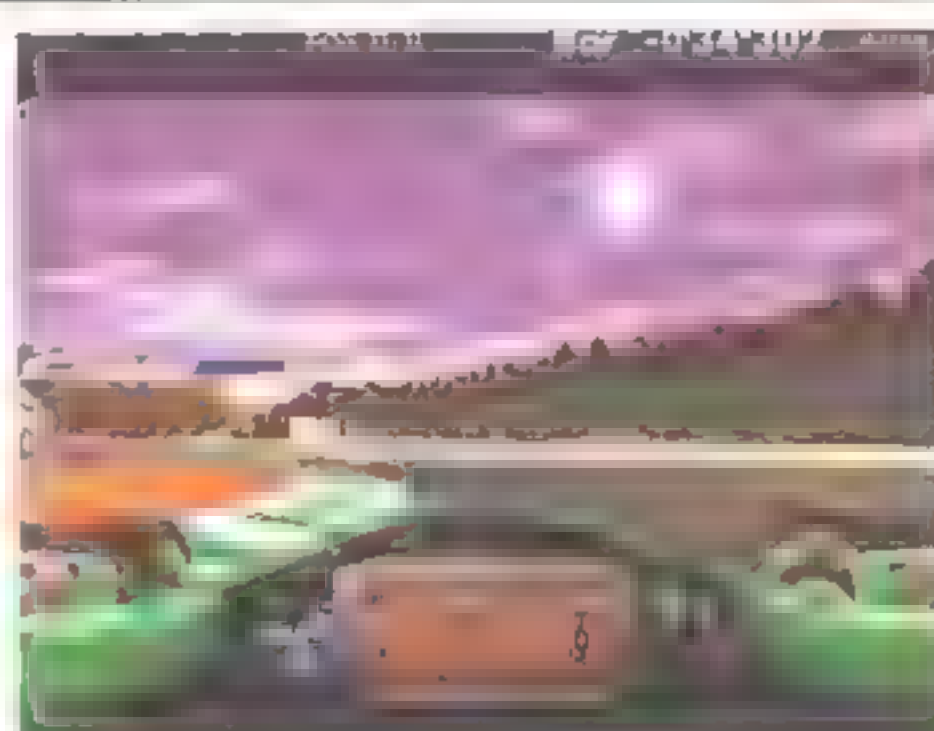
exceptională și reprezintă tot ce poate fi mai bun în materie, la ora actuală. În 3Dfx este absolut necesar pentru o mișcare fluidă. În versiunea demo nu se poate seta rezoluția, default-ul fiind 640x480. Eu a trebuit să-mi vand acceleratorul că muream de foame și am încercat să joc fără. Pe lângă că mi-au trebuit zece minute să ies din joc la cât de sacadat mergea, arăta și urât!

Peisajul este sublim, având în vedere că se repetă era normal să fie pigulit. Amănuntele au fost luate bine de tot în considerare. De exemplu, când o apuci pe arătură, constatăi că fire de iarbă se prind de roți și altele sar în sus. De bucurie că treci tu pe-acolo, probabil. Ce să mai vorbim de razele soarelui care se reflectă marginea cockpit-ului sau în casca pilotului, exact

ca la carte. Nas știu să spun ce carte.

Deasemenea, mișcarea mașinii este realistă, când demarezi, de exemplu, vezi cum se învârtesc roțile cu o viteză din ce în ce mai mare și aproape că simți cum "te lasă în scaun" drăcia. Mașina arată foarte bine spre deosebire de alte încercări din domeniu, precum Andreu Racing, unde e grosolană rău.

Oricum, comparația pe domeniul grafic cu



orice alt joc de acest gen nu prea își are locul, din simplul motiv că F1 Racing Simulation este atât de bun încât nici nu le atinge pe celelalte.

Sunetele reprezintă picătura care umple cu succes paharul feelingului. Senzația de "acolo" este perfectă dacă mai dispui și de o consolă cu volan.

În concluzie, jocul promite să fie tot ce poate fi mai bun în materie de F1. Deși, probabil când veți citi articolul versiunea finală va fi apărut, ascultați la mine: dacă se ridică la nivelul demo-ului, este exclus să ia sub 90.

Nu știu exact ce anume din joc m-a determinat să-mi placă atât de mult. Ori este atât de bestial încât... ori m-am tampit eu și din nevoia de a juca în sfârșit un joc cu F1 reușit cu adevărat de la GP2 încolo, accept orice încercare ca pe o mare minunăție. Hmm, prima variantă pare mai plauzibilă, nu credeți? Pliz?

- Alex





# TELEVIZOARE IN RATE!

In cadrul  
magazinului Muzica

# HYUNDAI

## Starcraft

E aici, jucat, terminat... scor estimat peste 90

Jocul a sosit prea târziu ca să-i mai putem face un review, totuși, pentru că a fost așteptat extraordinar de mult, nu mă lasă inima să nu vă spun câteva cuvinte despre el

Asadar, Starcraft este un „clasic” la propriu și la figurat. Blizzard a mers pe un model care nu aduce aproape deloc lucruri noi, ducând însă stilul precedent - acela din Warcraft 2, în spetă mai aproape de perfecțiune. Jocul e realizat excelent tehnic, prin excelent înțelegând **excelent** și nu altceva. Același gen de grafică foarte detaliată, cu unități „mar” și peisaje de nota 10. Pentru că Blizzard au fost tot timpul niște maestri ai sunetului, o să mă rezum la a a spune că nu se dezminț nici aici. Chiar deloc

Pe domeniul strategic, oferta de unități nu este



O bătălie poate genera uneori scene ceva mai mult decât aglomerate.

deloc impresionantă ca număr. Faptul, însă, că ai trei rase între care alegi, alături de aspectul, extrem de important, că diferențele între aceste rase se manifestă efectiv în strategia de joc, ridică mult jucabilitatea, existând trei abordări diferite ale conflictului.

În plus, realizarea tehnică îi conferă aspectul acela de... mâncare BUNĂ pe care o mănânci cu poftă. Chiar dacă nu e ceva original și nu oferă satisfacții „intelectuale” extraordinare, Starcraft este dovada vie că echipa de la Blizzard știe în cele mai mici amănunt ce face, iar așteptarea a meritat din plin.

Până la un review viitor, mai spun doar că, fără nici o urmă de îndoială, scorul va fi peste 90. Nu știu cât de mult spune asta, însă în momentul în care o să jucați Starcraft 10 ore încontinuu s-ar putea să înțelegeți mai bine.

„Zorgul e frate cu biologia, iar o basă de-a sa e dovedește cu prisosință.”

„În timpul mișcării se pot întâmpla lucruri deosebite. Să și se ceară să te prindă, de exemplu? Ei, las' că nu-i chiar ceea ce pare.”





# STAND PE VIN Grolier Interactive

## Xenocracy

**2** ice povestea că peste ceva vreme, prin anul 10600 (era noastră) pe când Win95-ul va fi uitat și Pentium II va fi fără indoiială o piesă de muzeu, omenirea, în loc să aibă bunul simț să dispară ca urmare a coliziunii pământului cu un "killer" de meteorit rău voritor, sau ca urmare a unui accident ecologic de proporții, colonizează ceva spațiu de univers, de la planeta Mercur (inclusiv) până pe unde se intersectează 62-ul cu 336. În expansiunea sa bezmetică, omenirea "terraformează" niște planete, le transformă în mine uriașe de extracție pentru un material cam cîdat, Lycosile (some kind of spice?), absolut necesar pentru a susține expansiunea nesăbuită a omenirii care necesită din ce în ce mai multe resurse.

Toate bune și frumoase: oamenii și coloniștii trăiau numai în lux, conșumau numai lapte și miere (cu sare și piper după gust) și se uitau toată ziua la EuroSport și Cartoon Network. Zilele bune ale erei păcii și dezvoltării erau însă numărate. Puterea naște rapid corupție și lăcomie și unde apar acestea apar inevitabil ghionturile și galcevicele. Acesta este motivul pentru care "mankind-ul" uită odată cu trecerea timpului unitatea lui ca specie și lasă loc apariției din umbră a patru colonii uriașe care urmează să lupte

pentru putere absolută: Earth Dominion, Mars Combine, Venus Alliance și Mercury League, care în mod evident nu erau niște nevinovate echipe de fotbal.

În toată bătălia a bucurat a această, singura sursă de stabil-

tate o constituie United Planet Nations (UPN, sau dacă vreți "Go Planet!"), un fel de pact semnat de toate cele patru superputeri cu scopul de menținere a păcii și dacă se poate, a prieteniei.

Tu vei fi "commander-ul" unui Rei Squadron, bugetar la UPN și semnatar la CNSLR Frăția, iar misiunea ta va fi să... menții pacea între colonii și din când în când să mai pedepsești pe eventualii pirati.

Jocul va fi un fel de "arcade-simulation-online game" întins pe misiuni aleatoare în 70 de locații, cu un display modificabil după dorință cu nave și arme de nebănuire cu accelerare hardware, cu multiplayer local sau pe Internet cu maxim 8 jucători simultan și câte și mai câte.

## Ashgan

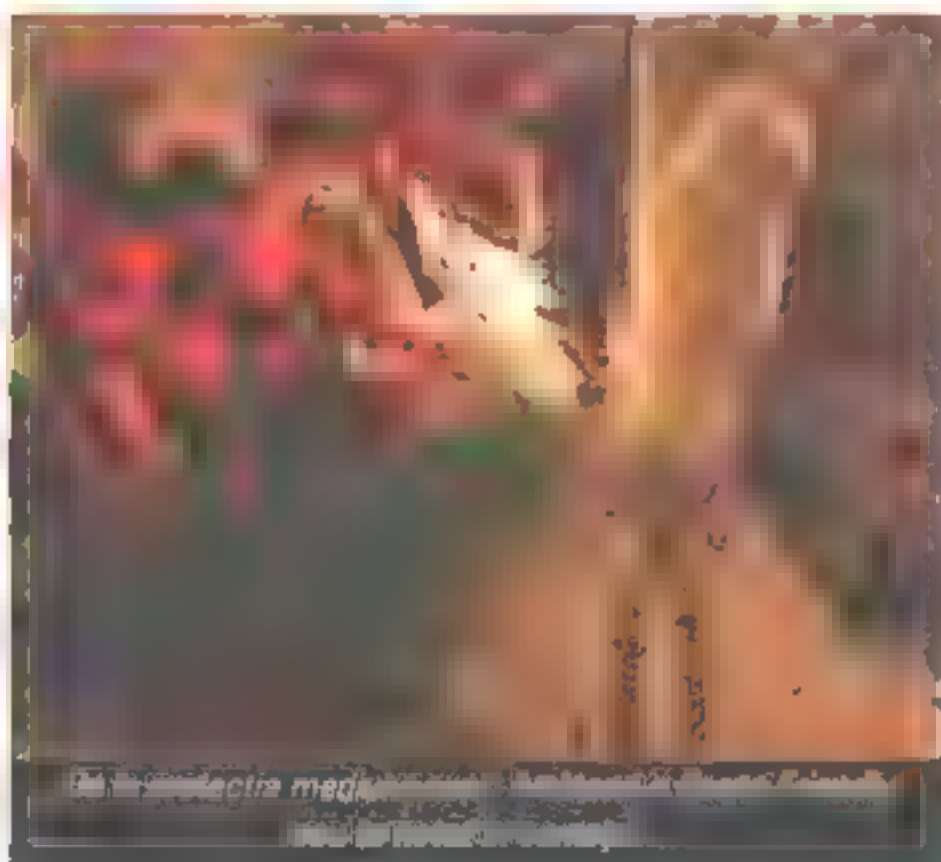
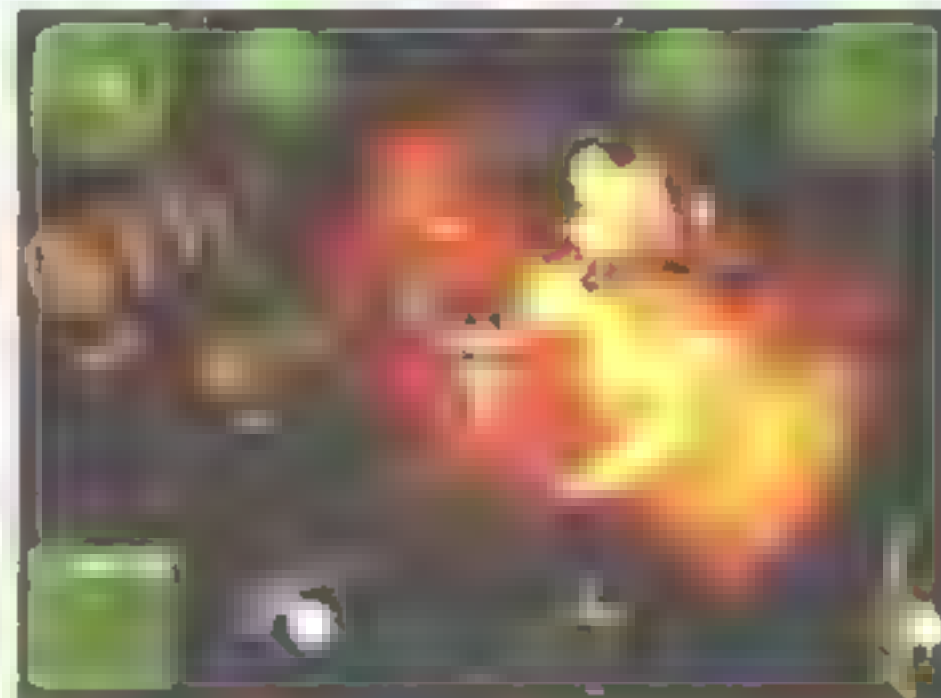
De la un super-victor fantezist, Grolier Interactive ne readuce scurt cu picioarele pe pământ (?) la un trecut la fel de fantezist: Ashgan.

Povestea e scurtă și fără prea multe pretenții. Concret personajul principal Ashgan este un prinț cam războinic care luptă cu disperare să-și recupereze regatul și oarecum onoarea lui de suveran nefamilist. Minunea de

joc e un 1st - 3rd person desfășurat într-un univers medieval, cu puzzle-uri, capcane și vreo 60 de inamici fără scrupule. Personajul poate la nevoie inota, escalada sau orice alte acțiuni necesare supraviețuirii, atunci când paloșul se dovedește inefficient.

Mai mult decât că este așteptat în această primăvară nici noi nu mai știm. Am zis.

-Johnny





*In acest colisor ne-am permis să inserăm vizi-  
unea noastră asupra celor mai așteptate jocuri. De  
ce? Ce să facem și noi ceva care să ne placă mult.*

*Dacă nu sunteți de acord cu noi, puneți mâna pe pen  
si dați-ne cu feed-back-ul în corespondență la  
conexiunea Biseră*

#### ACTION

**Daikatana/Ion Storm** - Pentru că toți ne așteptăm la  
altceva decât ne-au obișnuit 3D shooter-ele până acum, la  
ceva care să spargă toate tiparele și să fie rău de tot.

*De ce nu...* **Half-life** - pentru că la o primă vedere cel  
puțin, pare să aibă o bucată de explorare... care nu e acțiune.  
*sau* **Unreal** - Pentru că vrem să-l prindem în viață.



Daikatana



Diablo 2

#### RPG

**Diablo 2 /Blizzard** - Pentru că după ce ne-au siderat cu  
Diablo, evident că ardem la foc mic așteptând ceva mai mare,  
mai complex și mai evoluat. Și mult mai tare, dacă se poate.

*De ce nu...* **Revenant** - pentru că Diablo are avantajul  
unui strămoș puțin spus bestial  
*sau* **Fallout 2** - pentru că nu știm mai nimic despre el



Lord Of The Clans

#### ADVENTURE

**Warcraft Adventure: Lord Of The Clans /Blizzard** -  
Pentru că universul Warcraft-ului ne-a placut atât de mult  
incât vrem să intrăm în el și să nu mai ieșim de acolo.



Forsaken

#### ARCADE

**Forsaken /Acclaim** - Pentru că, trebuie să recunoaștem,  
declarația echipei Paul - Andrei, bălbăită și sub stare de șoc,  
ne-a arătat ce poate face din om, grafica pe 3Dfx dusă spre  
maxim.

*De ce nu...* **Mortal Kombat 4** - pentru că trebuie să ne  
dezintoxicăm mai întâi un pic, uitând de "fatale", "babale",  
"animale" și "brutale". Numai un pic?

#### STRATEGIE REAL TIME

**Total Annihilation 2** - Pentru că e prima parte a zdrunci-  
nat destule concepții privind grafica, dimensiunile, dinamis-  
mul și... concepția din domeniu.

*De ce nu...* **Starcraft** - Pentru că, deși când am început să  
ne gândim la Most... nu era, acum îl avem.

*sau* **Behind Enemy Lines** - pentru că e mai mult decât o  
RTS și... chiar așa, de ce nu?



Commandos: Behind Enemy Lines

#### STRATEGIE TURN-BASED

**MAX 2** - pentru că MAX a avut de departe unul din cele  
mai bune AI-uri, dacă nu cumva cel mai și pentru că MAX 2  
promite să fie și mai și.

MAI AȘTEPTATE



# Battle Zone

"A venit Battle Zone!  
 (au năstărit de o armă și  
 unu cu acea. Astfel încălă acest  
 se emetionează și altă să mai  
 distribuie pensile în ziua acea  
 în starea mea de neastăpânire  
 încep să strig bezmetic:  
 "Isușari! Suc de mare zăre  
 nro de porote pentru totă  
 lume!" Ignorând gesturile nre  
 porate ale lui Fano care încearcă  
 să mă aducă în simțiri cu o  
 perche de palme și o sticlă cu  
 otor miresnat a Windows 95.

## Tell me a good story

**P**ovestea în Battle Zone începe diferită de majoritatea scenariilor întâlnite până acum în lumea jocurilor, scenariu care în mod uzual duc acțiunea într-un viitor foarte îndepărtat. În 1982 este momentul în care (conform scenariului Battle Zone) întregul nostru sistem solar este bombardat de o ploaie de meteoriți de origine necunoscută care se abat fără discriminare, într-o măsură egală mare sau mai mică, asupra tuturor corpurilor cerești aflate în traiectoria valului misterios.

Un astfel de eveniment este descris în scenariul de lansare al jocului Battle Zone. În acest scenariu se descrie cum o armă extraterestră a atacat sistemul nostru solar.

Proveniența acestui material este necunoscută. Se ajunge însă la concluzia că meteoriții trebuie să fie fragmentele rezultate în urma exploziei unei uriașe mașinării extraterestre situate la marginea sistemului solar.

Cercetătorii americani realizează imediat potențialul bio-metalului în lupta pentru încheierea războiului rece, cucerirea spațiului și progresului în ceea ce privește călătoriile interplanetare.

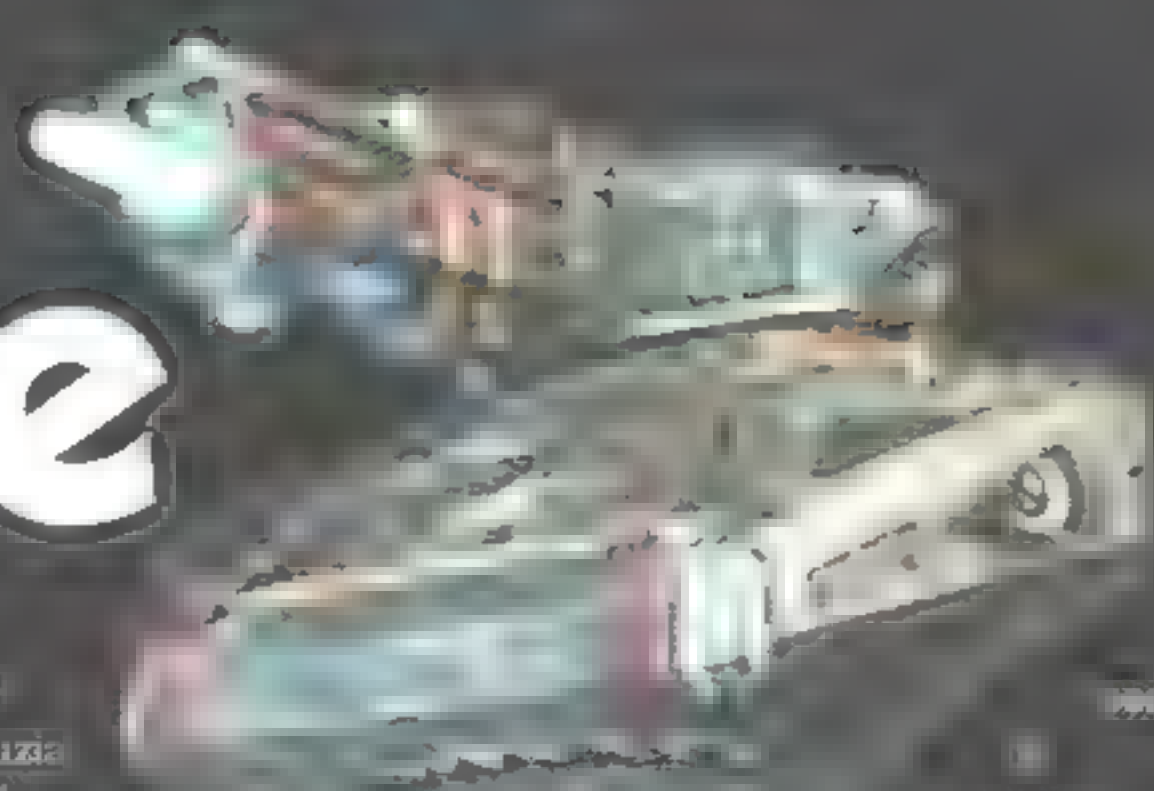
Din nefericire însă, americanii nu sunt singurii care au aflat de existența acestui material. Rusia (NSDF - National Space Defence Force), prin intermediul unor servicii de spionaj puternic infiltrate în administrația americană, a aflat de existența bio-metal și au început de asemenea să-l caute.

Ca și cum scurgerile de informații nu ar fi fost suficiente, în 1982, un grup de oameni de știință americani a descoperit că în apropierea lunii există rezerve de bio-metal.

La scurt timp apare cea mai banală și totuși extrem de severă problemă: rezervele de bio-metal, concentrate în special în strâmtoarea Bering, sunt rapid epuizate. Acesta este motivul pentru care atât americanii cât și rușii (sau sovieticii) își concentrează atenția către alte planete pe care bio-metalul s-ar putea acumula.

Luna devine rapid un candidat important pentru ambele părți. Într-adevăr, Luna este foarte apropiată de Pământ și are o atmosferă foarte rară, ceea ce o face un loc ideal pentru construirea unor stații spațiale.

În acest context, Luna devine un candidat ideal dar este de asemenea un loc foarte periculos. În apropierea lunii există o câmp magnetic foarte puternic care poate interfera cu echipamentele electronice. De asemenea, Luna este foarte caldă și are o atmosferă foarte rară, ceea ce o face un loc foarte puțin prietenos pentru viața umană.



În afara de

acestea mai sunt luate în considerare și alți trei sateliți: Europa și Io (sateliți ai lui Jupiter) și Titan (satelit al lui Saturn).

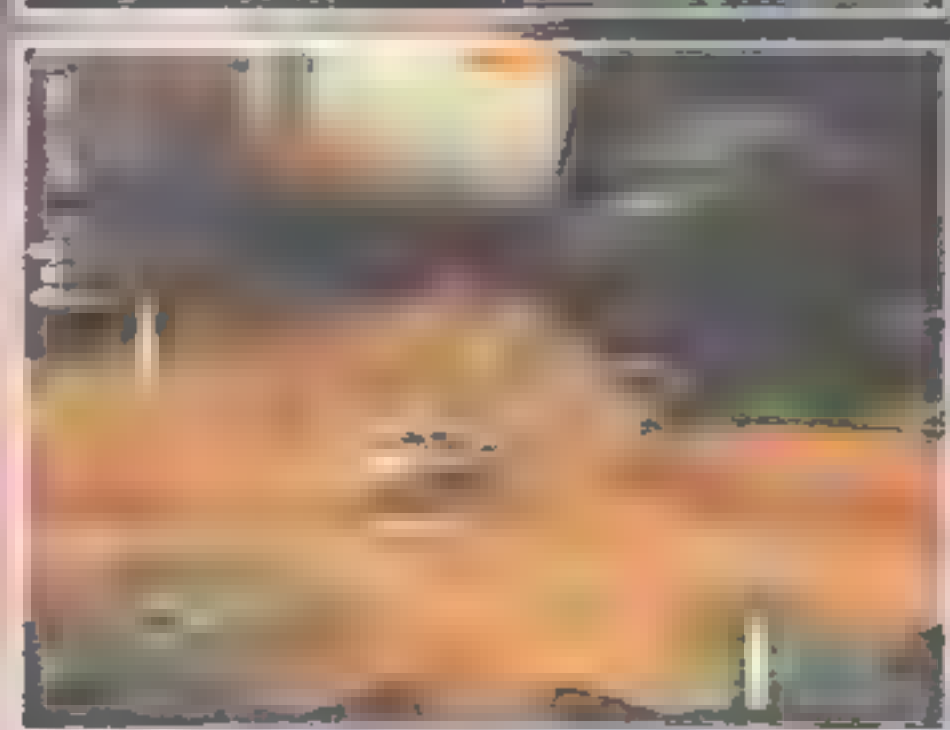
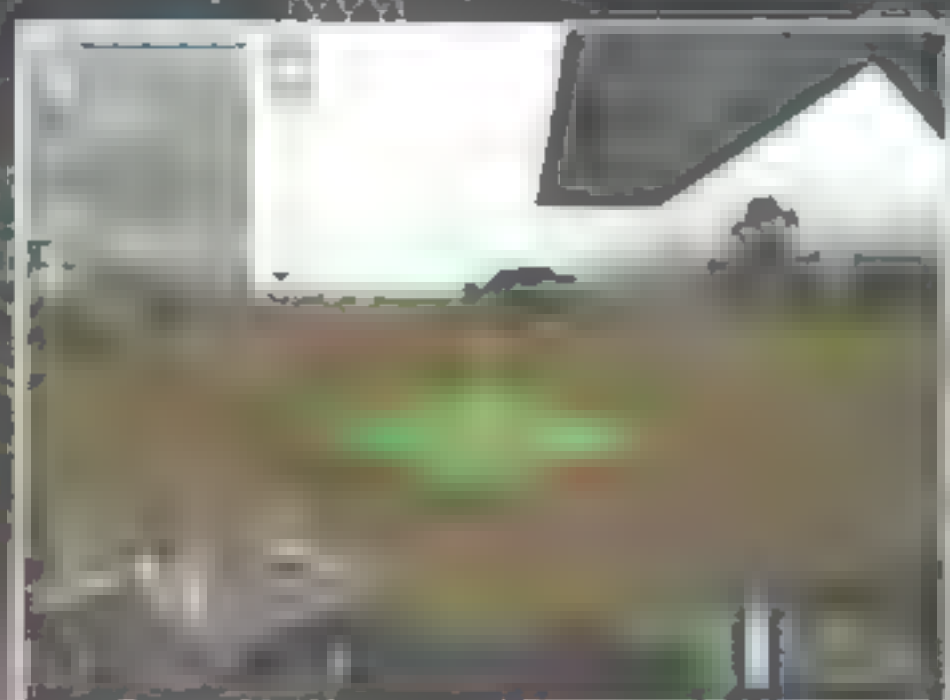
Astfel începe povestea universului (sau mai exact a universelor) din Battle Zone, povestea luptei pentru puterea absolută în sistemul nostru solar.

## Beginning to play

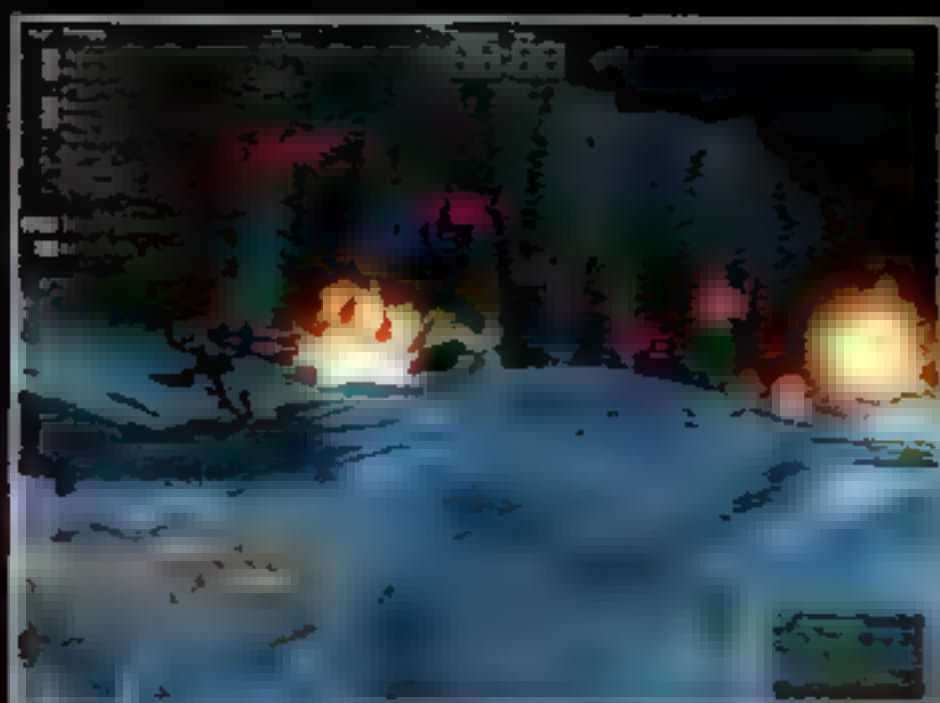
Cum stă de fapt treaba? Battle Zone e un joc 1st person - strategie care merită din plin (concluzie unanimă în redacție) titlul de cover story.

Începi prin a alege între cele două armate: pe de o parte dragii noștri vecini și prieteni "Americani" și pe de altă parte vecinii și mai puțin prieteni noștri "Ruși".

Oricum, jocul te împartează în două cazuri să te "dai" cu rușii, să alegi orci în Warcraft din primele misiuni pentru că deja prima misiune "sovietică" te poate lăsa rapid "în ceață". Se subînțelege că misiunile sunt complet diferite pentru cele două armate, fie și doar pentru faptul că în general misiunile "sovietice" sunt de atac masiv, de ambuscadă, iar cele "américane" sunt de menținere de control, de recunoaștere, etc. fiecare după cum e obișnuit.







După ce ai ales o armată și ești pus la curent cu obiectivele primei misiuni vei fi aruncat direct în vârtoarea evenimentelor. Primul lucru remarcabil este calitatea deosebită a interfeței de joc care pe lângă faptul că are un aspect realmente original și profesional, se dovedește a fi și extrem de ușor și eficient utilizabilă chiar (sau mai bine zis "mai ales") și în mijlocul luptei.

Teoretic poți adopta mai multe moduri de a îndeplini obiectivele, inclusiv "la picior", pentru că simularea se face de la nivelul pilotului. Astfel, dacă nava în care te afli va fi distrusă, vei fi ejectat automat și va trebui să faci rost de un mijloc de transport (dacă nu ai timp sau răbdare -sau nici una nici alta- să alergi până la bază) fie chemând o unitate mobilă disponibilă, fie ucigând în modul "sniper" pilotul unei nave inamice și capturându-i acestuia nava intactă, ceea ce îți conferă o sentiment de "ahhhhh!" fără precedent, pe lângă realism.

### Fire Power

Efectivele celor două armate sunt diferite și, deși în mare se păstrează ideea echivalenței în cadrul inamic, combinația între comportamentul acestora și puterea lor de foc este unică și reprezentativă pentru fiecare unitate. De exemplu rușii au un robot numit Golem care are "armura" vreo 6000, fără egal din punct de vedere al puterii de foc și cantității de muniție disponibile. Acesta este însă inofensiv pe lângă Scout-ul american, care se manevrează cu o ușurință inimaginabilă, chiar dacă trage cu alinee, și aceasta pentru că Golem-ul are o viteză de "răsucire" de 15 grade/secundă, se deplasează cu 1m/s și strafează cu câțiva cm/s.



Armele disponibile sunt multiple și depind mai ales de cât de înaintată este misiunea în curs variind de la Mini Gun sau Blast Cannon la Thumper, o armă despre care nimeni nu știe cum funcționează, însă ale cărei efecte sunt... mai ales spectaculoase.

În general tendința de a trece la cârmă unității cele mai puternice, care este disponibilă constituie o greșală în timpul jocului împotriva procesorului. Aceasta datorită faptului că oricum un jucător uman este mult prea rapid pentru a primi în plin (altfel decât accidental) o rafală distrugătoare. În schimb navele cu rezistență mare au lipsuri uriase la mobilitate.



În joc una din cele mai folosite arme este mini gun-ul atât datorită cazănelor ridicate care trage, a cantității mare de muniție, cât și a eficienței sale (în principiu e mult mai ușor să nimerești o țintă prin intermediul unei rafale continue decât cu ajutorul unor proiectile rare, puternice dar și foarte greoaie, mai ales dacă ținta este în continuă mișcare și tu nu conduci o unitate prea ușor manevrabilă).

Următoarea armă "preferată" este Thermal Hornet. Aceasta, la un cost rezonabil îți conferă puterea unei rachete cu cap căutător standard.

Al treilea tip de armă care mi-a plăcut din cele câteva zeci disponibile, o constituie proiectilele de mortier, cu detonare manuală sau automată, la contact sau la "proximitate". Acestea sunt

deosebit de puternice și nu pot fi folosite eficient în mod ofensiv, constituind atunci când atacul ia forme mult mai strategice decât o obișnuită măcelăreală.

### Strategy

Într-o primă etapă jocul poate părea haotic, ca toate combinațiile 1st person - strategie de acest gen, mai ales dacă nu ai văzut niciodată ceva la fel. Tot în această etapă poți cataloga Battle Zone ca un joc căruia îi lipsește strategia.

În realitate, Battle Zone se poate juca în mai multe moduri. Un mod ar fi acela în care îți morțiș să te avâți singur în hordă de inamici (și joci ceva gen Descent), mod care poate "ține" cel mult în primele misiuni, sau modul în care te bazezi pe strategia ofensivă și/sau defensivă pe care o adopți și hotărăști să te implici în luptă cât mai puțin (mai mult pentru a



dirija ostilitățile) și să-ți lași unitățile proprii, comandate de calculator, să fie carne de tun.

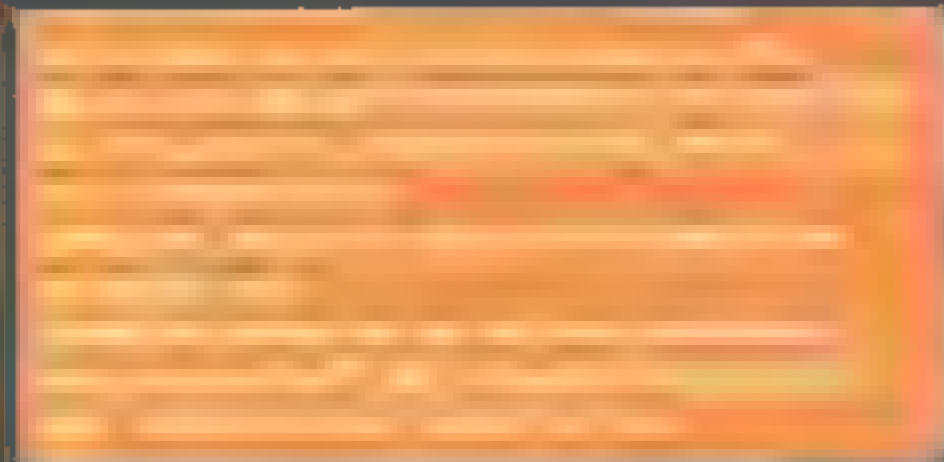
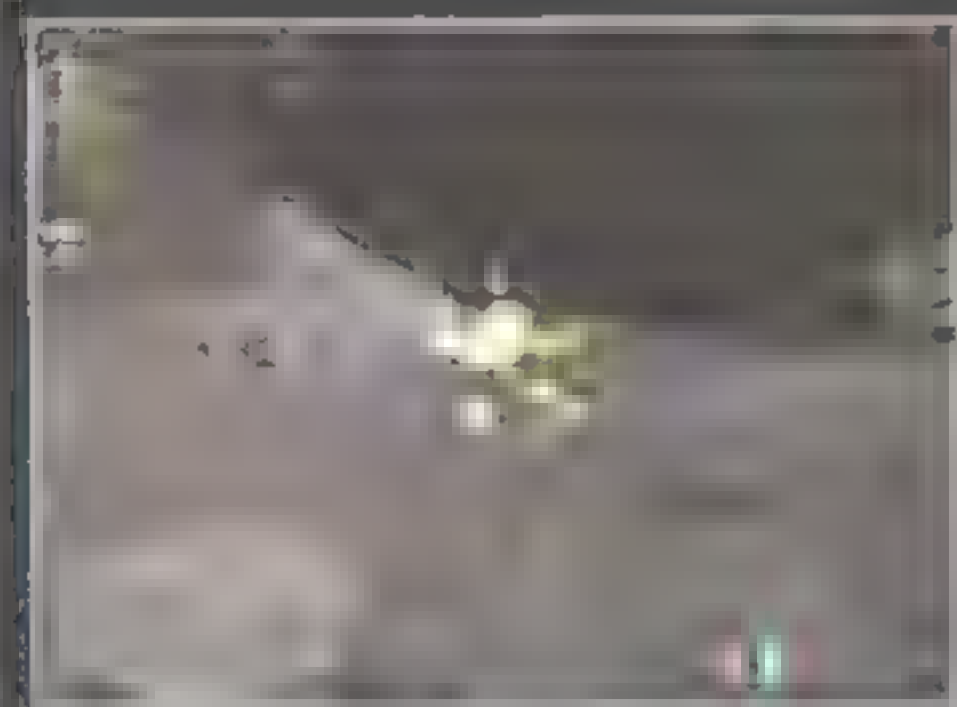
În ceea ce privește misiunile din joc se pot desprinde câteva tipuri:

- misiuni în care contează exclusiv capacitatea combatantă a jucătorului, atunci când nu ai posibilitatea să-ți creezi o bază și să pui bazele unei armate.

- misiuni în care contează "aproach"-ul efectiv al situației, misiuni care jucate "fără cap" pot fi foarte grele, deși cu un pic de strategie totul

Producător: Activision	
Minim	Recomandat
PS-620/1000 Win95	PS-2000/3000 3Dfx card





mach" care mi se pare absolut aberant...  
despre confruntarea strategică efectivă. Aș  
putea spune chiar că e preferabil ca primul con-  
tact cu jocul să fie jocul în rețea, pentru a te  
obisnui cu toate facilitățile jocului, pe care altfel  
le-ai putea scăpa din vedere pe parcursul  
desfășurării misiunilor.

50?

Concluzia se trage de la sine. Battle Zone  
se dovedește a fi un joc excelent din toate  
punctele de vedere: un scenariu interesant și cu  
picioarele pe pământ, o interfață dintre cele mai  
bune văzute până acum la jocuri de gen, o

din urmă un engine cu cerințe rezonabile de  
rezultatele "utile" ale acestuia.

care am jucat Battle Zone...  
senzație de noutate pe...  
unor jocuri gen MDK sau Total Annihilation.

Johnny

Un concept nou transpu...  
excelent sub toate...  
aspectele, de la scenarii...  
misiunilor la grafica...  
Extraordinar!

Obosești ca te prime...  
proa tare. Și mai și mori...  
de foarte desă nu este...  
latent și te îndărești la...  
treaba.

## Vorbe de duh

**B**attlezone este unul dintre puținele jocuri  
având capacitatea de a te prinde lătră să ști  
exact de ce. Să fie grafică? Să fie complexi-  
tatea? Să fie jucabilitatea? Sau poate chal-  
lenge-ul? Probabil și sunetele au un rol.  
Muzica posibil să nu fie străină de fenomen.

Când te uiți la Battlezone ai o senzație  
nedefinită că ceea ce ai în față nu este un sim-  
plu joc. Pare un proiect imens, ceva depășind  
limitile obișnuite din domeniu. Când te uiți la  
Quake, la Red Alert, Atlantis sau chiar  
Uprising, ai sentimentul că este vorba de  
ceva... pe care la o altă zi ști de unde să-  
ncepi, dacă ar trebui să-ți faci tu. Battlezone e  
adus măcar un pic "dincolo".

În afară de senzații și feeling-uri, mai  
mult sau mai puțin corecte, jocul oferă, la  
modul sec, un engine grafic excelent și un  
realism plin de complex, cu nimic mai prejos.  
E probabil unul din primele jocuri în care  
exploziile naveelor adverse se aud foarte încet,  
lucru normal într-o atmosferă rarefiată și  
dacă îmi amintesc bine, ai treilea (după Total  
Annihilation și M.A.X.) în care poți să culegi  
metalul din rămășițele mașinăriilor distruse  
în luptă. Plus luarea în considerare a caracte-  
risticilor unei planete, gravitație, temperaturi  
etc... Unde mai pui posibilitatea de a  
figura arsenalul mașinării pe câmpul de  
luptă sau faptul că poți să te plimbi prin zonă  
chiar într-o turelă, au numai într-un vehicul?

Scenariile misiunilor sunt gândite astfel  
încât plictiseala nu are mari șanse să se  
divească, ceea ce te scoală în cele din urmă de  
la tastatură fiind oboseala și încordarea. Pe  
parcursul unei misiuni apare puternic ele-  
mentul timp, iar stilul în care îți dezvolti baza  
este foarte important (atunci când ai o bază).

În rest, poți să încerci aproape tot ce-ți  
trece prin cap ca să termini misiunea. La un  
moment dat m-am apropiat de sursa de  
energie a unui tun inamic adăpostindu-mă  
după o mașinărie imensă (un recycler) pe  
care o împingeam în fața mea, iar schema a  
fost chiar ok. Și apoi, faza cu modul sniper  
în care lădai jos o unitate dinamică  
împușcând soferul, putând să-ți faci locul, a  
fost de tot și dăruș.

În multiplayer, toate astea se amplifică de  
mai mare dragul.

Singura problemă a jocului este că nu  
e foarte simplu de abordat, satisfacția venind  
după un pic de chinuială și de învârtelă,  
până când te obișnuiești cu interfața și toate  
aspectele (sau locurile la care trebuie să fi  
atent. Un pic de ambiție, orgoliu și "spă  
strategic" îți trebuie și ai mari șanse să  
prins de producția celor de la Activision. Cel  
putut, după mine, așa ar fi norma.

Bago

### Multiplayer

Battle Zone este excelent pentru jocul mul-  
tiplayer, nefiind vorba despre jocul "death".

96



- **Da, da... mie-mi revine marea,**
- **grandioasa, imensa și nemărginita**
- **plăcere & onoare să vă fac poftă de-**
- **un joc cu adevărat bazat (bazat pe tac-**
- **tică & strategie adevărată). Însă pen-**
- **tru început dați-mi voie să citez câteva**
- **din cuvintele așternute pe paginile**
- **G.O.-urilor ce-au apărut de-a lungul**
- **timpului și a istoriei.**

**D**e exemplu ce găseam prin G.O. nr. 7 (a long time ago...): "un joc de strategie în timp real cum nu s-a mai văzut până astăzi", "ni se promit imagini de joc care ilustrează vărsări de sânge fără precedent", "hălci de carne zburând prin aer care încotro", "procesorul nu va mai rezista..." și ceva despre o mișcare de sepuku.

Odată cu apariția G.O. nr. 8 (în a galaxy far, far away...) treaba devine mult mai încurcată și frazele se succed mai rapid și cu mai multă patimă, reușind să bage cititorul în ceață: "pisicasa wind, singura piramidă de inte..." (ups, asta nu se pune că s-a închis revista de la articolul ce-l citeam). Deci, revenind, putem spicu: "principiul jocului este un pic altul", "practic e o problemă de procesor", "cade sângele ca neaua", "sângele din inamici o ia la vale precum Teleajănul" sau deja tradiționalul "femei mai multe".

"Bine, bine, dar cum rămâne cu jocu?" probabil va zice orice om normal. Tocmai aici e treaba cea mai importantă. Am pus mâna în sfârșit pe CD-ul cu Myth și nu i-am mai dat pace nici până în zilele noastre. Și pe această cale țin să aduc la cunoștința doritorilor că poate mai spre vară-toamnă vor obține de la mine obiectul pentru îndosariere.

La o primă aruncătură de cristalin și cu imaginea apărută pe retină pusă invers am fi tentați să asemănăm Myth-ul cu un fel de Warcraft fără construcții și un pic... mai altfel, radical diferit și mai îmbunătățit de nu seamănă deloc între ele. În orice caz un joc ca Mitu nu a mai fost făcut și este posibil să mai așteptăm ceva timp până la următorul.

De fapt Myth: The Fallen Lords este un joc exclusiv de tactică și asta chiar în timp real. Nu ai nimic de cules / construit / cercetat etc., ci primești de la început un număr de oșteni (de cele mai multe ori mai puțini decât ai avea nevoie), soldați pe

care va trebui să-i folosești cu mare cumpătare pentru că alții nici că vei mai primi în decursul celeiași misiuni. Și dacă tot a venit vorba despre misiuni, aflați că sunt suficiente (ca număr și ca dificultate) cât să vă sature. De fapt sunt exact două duzini de misiuni, dar dacă înmulțim numărul de misiuni cu gradele de dificultate vom obține un convingător motiv de a juca Myth.

Misiunile sunt de cele mai multe ori greu de executat "din prima" și chiar "din următoarele". De cele mai multe ori vei fi nevoit să jertfești oșteni pentru îndeplinirea scopurilor stabilite pentru acea misiune. De fapt cea mai validă alternativă pentru o confruntare între două armate este ori cea directă (în car vei pierde de 9 ori din zece), ori cea a distragerii atenției prin atacuri din diferite părți, odată cu sacrificarea acelei grupe de curajoși.

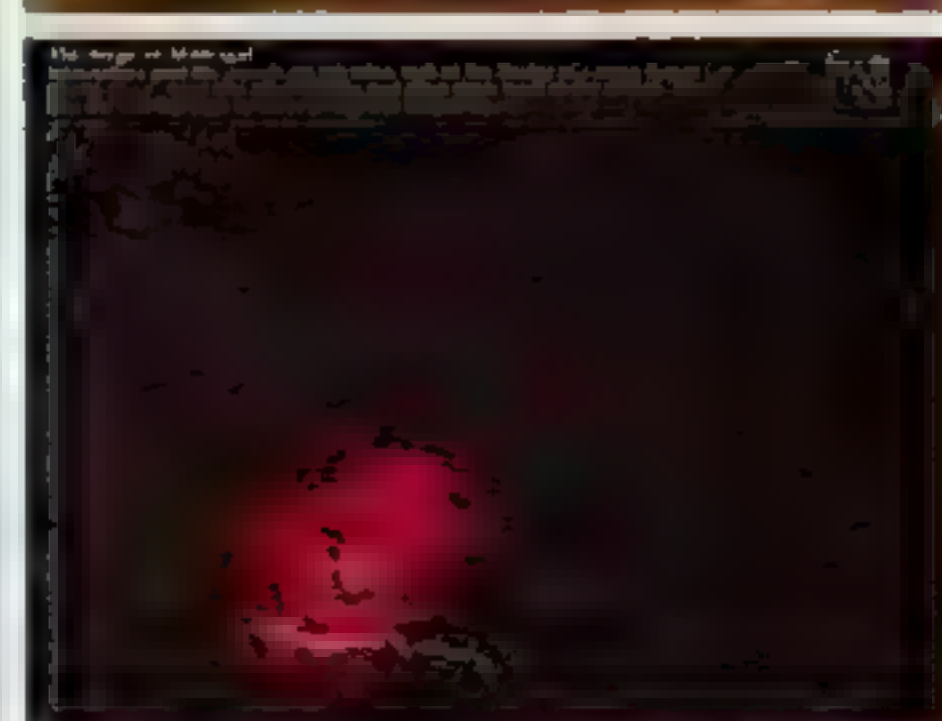
Dinspre partea unităților combatante numai cuvinte de laudă. În afara faptului că sunt făcute să arate de te fac să uiți de joc, pot spune că sunt chiar deștepte. Și să vă fie clar că atunci când afirm așa un lucru grav despre oricce tip de AI, să știți că este chiar așa. Pe lângă grămada de formații posibile de a fi alcătuite printr-o ușoară apăsare cu buricul deștului pe taste, restul interfetei este destul de simplă. Deci iată încă un lucru minunat: butoane puține și utilitate maximă, fără a deveni plicticos de "user-friendly".

Ca să numărăm câteva din unitățile pe care vei putea să le conduci (doar ca să-ți fac poftă) neputem baza pe tradiționali săbieri, însoțiți de nelipsiții arcași, toți fiind susținuți de preoți sau dwarfii aruncători de chestii care explodează. Însă vedeți că dwarfii ăștia sunt un pic cam cu mansarda inundată și plină de igrasie. Când îi pui să atace unitățile adverse va trebui să-i urmărești și să ai grijă să nu pătrundă inamicii lângă oamenii tăi, pentru că atunci chiar că va ieși cu măcel în toată regula; piticii dau în toate părțile fără să se uite și nu mai scapă nimeni.

N-am chef să vă mai plictisesc cu alte descrieri, care oricum sunt mult mai lipsite de atractivitatea jocului. Probabil că dacă-am avea



*Când mă gândesc că Quake 2 e tot intens în Germania cu fiind prea violent, chiar mi se par ciudate lăcomii de prin...*



și un 3Dfx ar merge treaba ca unsă. Dar ca să vă dau un pic de speranță vă spun sincer că am fost încântat de cum se mișcă chiar pe o placă normală, engine-ul fiind unul deosebit de performant. Pe cuvânt de pionier că-i păcat să ratați un joc ca acesta!

-Maser

94

Unul din cele mai bune AI-uri de până acum. Grafică excelentă.

Interfață un pic derutantă și neoptimizată.



# Earth 2140

Interplay

PS-66/66M  
SUGA Card  
MS-DOS

PS-633/66M  
Sound Card

- **Da, dom'nei! Așa mai merge: real time și nu "acum dă computeru, acum dai tu". Asta-i foarte bine. Păi ce? L-aș fi jucat dacă n-ar fi fost așa? Nooo...**

**I**ncum, să fie clar pentru toată lumea: eu nu fac jocul nimănui!. Faceți-l voi singuri. Însă de zis câteva de la obrazul vârfului pixului tot nu mă lasă sufletul, așa că auziți aici părerea-mi tare importantă. Ce ziceți? Că nu-i importantă? Parcă-ai fi știu eu cine Hm!

M-am repezit tare de tot cu capul în Earth 2140 și am constatat cât de conservator am devenit (ca să nu zic conservat în conservant, tare-tare energic). După doar două misiuni îmi jucau amintirile numai feste-feste și uite așa, cum mă vezi și cum te uiți la rândurile astea, în afară de tânculețele, bubuielile, soldatei, poenitorile care se petrec prin Earth, ziceam uite așa C&C (tâtucul tuturor), Fallen Haven, un pic din 7th Legion, o felie de Dark Reign îmi defi-



lau pe monitorul minții cele dibace. Hopa, hopa, stați, nu vă repeziți, nu vă aruncați: indicutabil, față de 7th Legion zboară, față de C&C găsaie, față de Fallen Haven... e real-time, nu?

Grafica-i acceptabilă, un pic cam monotona, nimic ieșit din comun, nici pro, nici contra. Uzinele și fabricile parcă le știți de undeva Power Plant, HEavy Tech, Robot Factory, Research Center etc. (vorba latinului). Parcă prea mari în peisaj și arătând cam dezordonat. Mișcare-ai cursivă și zgomotele puțin spus rele. AI-ul merge, rutina de căutare a drumului deasemenea. Cred că-i unul din primele jocuri în care am văzut un transportor inamic

descărcând soldatei la mine în bază. Și nu vă inchipuiți că dacă primele două niveluri nu merită efortul de a-l juca mai departe este momentul să-i dați exit. Mai încercați o misiune, s-ar putea să aveți o surpriză. He, he, s-ar putea să vă iasă ochii de atâtea load-uri.

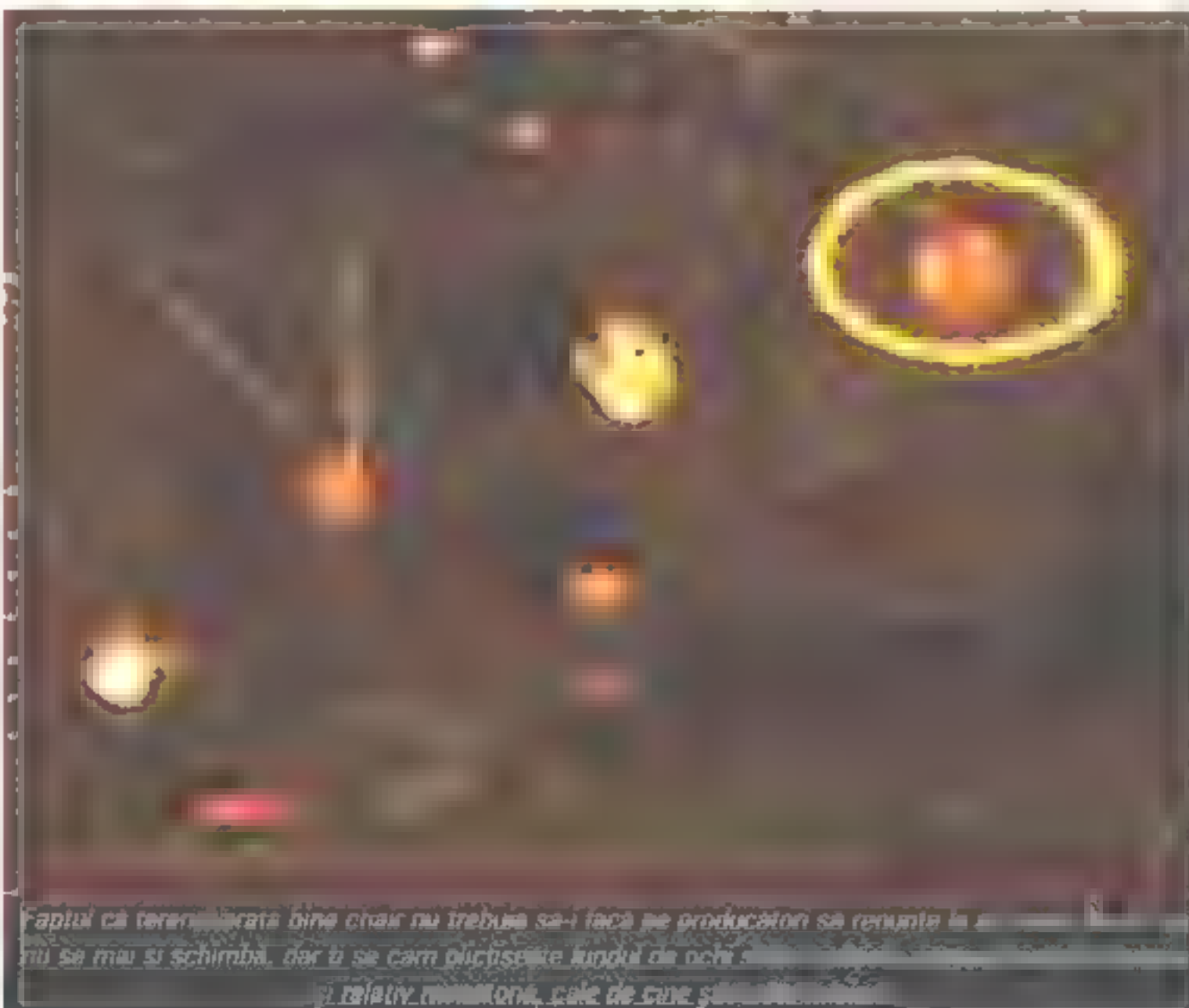
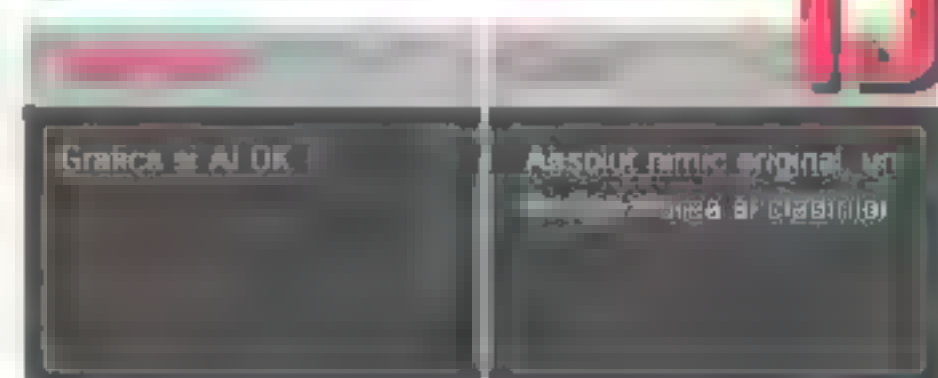
Ce mi-a plăcut, deși la ora actuală s-ar putea să fie chiar un impediment, este că n-are treabă cu Win 95. De ce mi-a plăcut? Eeei, uite-așa am



eu superstițiile mele, nu vă spusei mai devreme că-s conservator? Concluzie? O clonă ușoară. A cui clonă nici nu vă mai spun. Ușoară, soft, ca o integramă (I hate this game!). Ți dai exit fără remușcări, "exe" când n-ai nimic mai bun de făcut, până se încălzește ciorba. Nu riști să uiți de ea pe foc. Nu te chinuie, nu te ține mult, o dată merge. Odihniți-vă și mai luați-l o dată. Că eu

-Șarpele zis Snakele

73



Faptul că terenul este bine chiar nu trebuie să-l facă pe producători să renunțe la el, nu se mai schimbă, dar îi se cam plictisește lumea de ochi și relativ monotona, căle de care știm...





# StarCRAFT





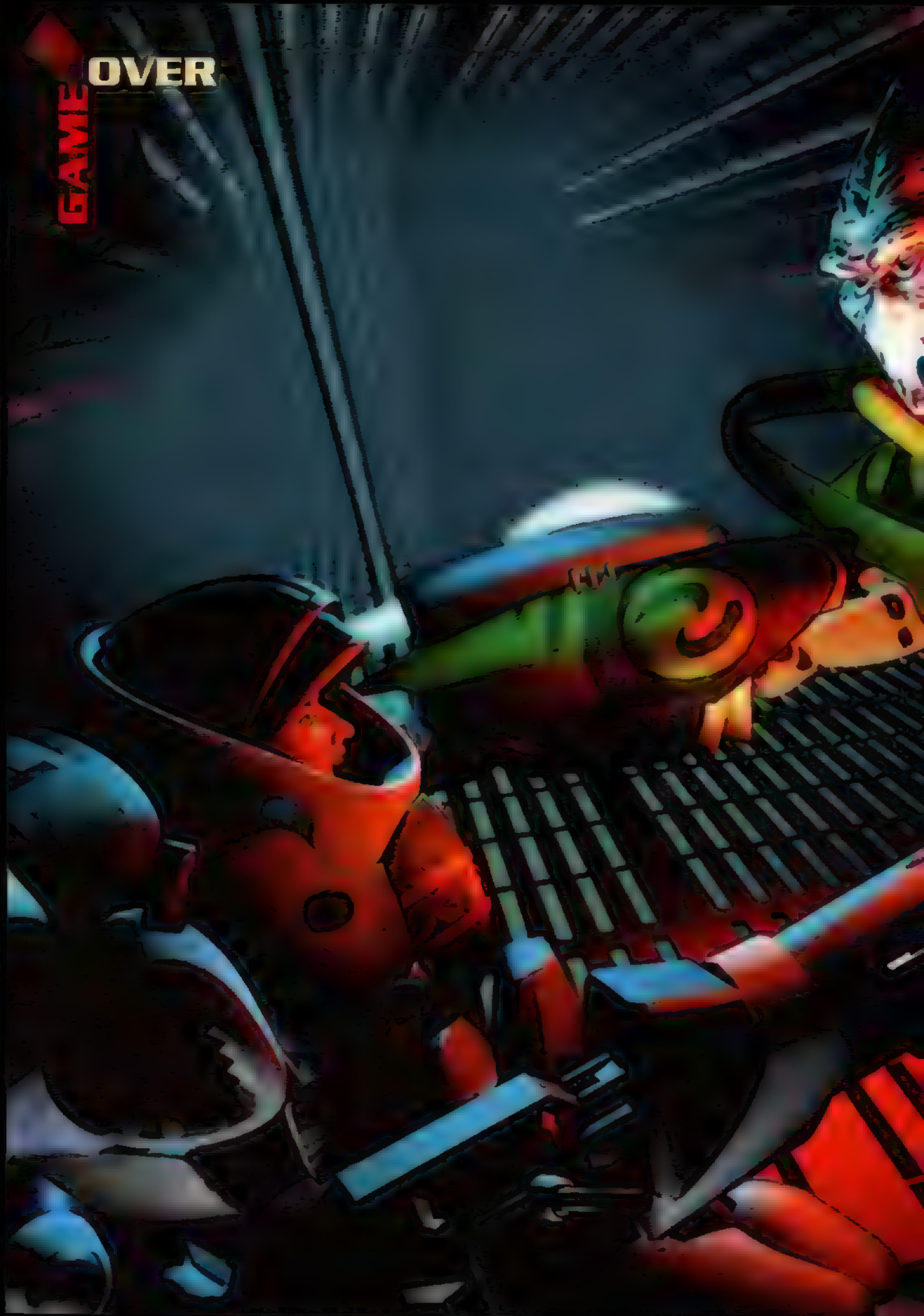




THE  
EXPENDABLES



**GAME  
OVER**





# Netstorm

- M-am hotărât foarte greu să încep
- a scrie despre Netstorm. Jocul
- funcționează după un principiu la fel
- de vechi ca șahul și după niște reguli
- îndelung de moderne ca să lasă o
- combinație ciudată. Dacă nu înțelegi
- cum vine treaba, stai așa, nu mănâți
- că vă explic. Nici măcar nu e nevoie să
- "lângă bol v-alăturați".

Netstorm este o strategie. Just like this. Ce fel de strategie? Aici e un pic mai complicat. În ultimul timp, prin asta înțelegând ultimii doi ani, cam așa, termenul de strategie în timp real sau real-time s-a apropiat foarte mult de cel mai puțin onorant: "clonă de Command & Conquer". Lucrurile au evoluat în direcția asta deloc forțat, însă nu trebuie să uităm că o strategie în timp real nu este neapărat un joc în care unitățile le vezi de sus, le grupezi, le comanzi și le trimiți pe lumea cealaltă. Netstorm e una din cele mai bune dovezi

Închipuiți-vă așadar, o RTS ce reușește să fie în același timp un "război de poziții". Conceptele pot apărea ca bălându-se cap în cap, dacă privim lucrurile - ce dacă mă repet? - prin prisma ultimilor ani. Când zici strategie în timp real zici dinamism Bogăție. Flux și reflux. Atac și retragere. Nu? Păi, nu chiar

Netstorm este prin excelență și prin proiect, un joc de rețea. Deși se poate juca și single-player, există multe elemente care nu apar decât în jocul multi-payer, la origine Netstorm fiind proiectat pentru jocul pe Internet.

Ideea de bază este că jucătorul se plimbă cu o insulă zburătoare, precum Laputa lui Guliver, prin înălțimile cerului și când se întâlnește cu niscăiva inamici se incinge la bătaie cu aceștia. Lupta seamănă intrucâtva cu abordarea unei corăbii de către o altă Scopul e să faci poduri de la insula ta la insula celuilalt, să-i dai jos sistemele defensive, să pui mâna pe importatul personaj numit High Priest - nu poate fi distrus fiind invulnerabil, dar poate fi paralizat și capturat - să-l aduci la tine pe insulă și să-l sacrifici zeilor. Odată Marele Preot advers sacrificat (chestia o face preotul tău), toată știința și tehnologia jucătorului advers trece în posesia ta. De fapt asta e ideea cea mai răspândită printre jocurile pe Internet: crearea unei ierarhii a jucătorilor, funcție de măiestria



în luptă

Conceptul, deși simplu în aparență, generează niște lupte destul de interesante. După cum am zis mai sus, Netstorm e în cea mai mare parte un război de poziții, chiar dacă lupta se duce în timp real. Cu câteva excepții (High Priest-ul, Golem-ii care culeg Mana) unitățile pe care le construiești nu pot fi controlate direct. Marea majoritate a acestora sunt stâlpi, cel mai important lucru fiind locul în care construiești respectiva unitate, ținând cont de raza la care poate trage și direcțiile în care o poate face

Toate construcțiile necesită energie, mana, spuneti-i cum vreți. Mana e de mai multe feluri, iar o anumită construcție, ca în Magic: The Gathering necesită un anumit fel. Conceptul de "atac cu bază" este pus în practică la modul cel mai serios, intrucât energia este dată de niște generatoare, care o răspandesc pe o anumită rază în care poți construi, astfel că pentru a "înfige" un tun la mare distanță de baza ta, trebuie să faci o întreagă "rețea de distribuție" (ah, ce cuvinte!) a energiei până acolo. Adversarul nu e de acord

Jocul nu e foarte dinamic și se caracterizează prin faptul că trebuie să gândești întotdeauna "înainte" și nu "după". Dacă ai făcut o mișcare greșită și ai pus Tunul Cutare, care a costat o mulțime de mana, într-un loc greșit, nu-l poți muta și se cheamă că "ai dat pe lângă", de multe ori greșeala fiind fatală. Publicul țintă este așadar format în genere din "gânditori" și mai puțin din "strategi în timp real". Sună rău?

În single-player, principalul minus este că atunci când preotul advers este sacrificat nu câștigi nimic pe domeniul experienței sau

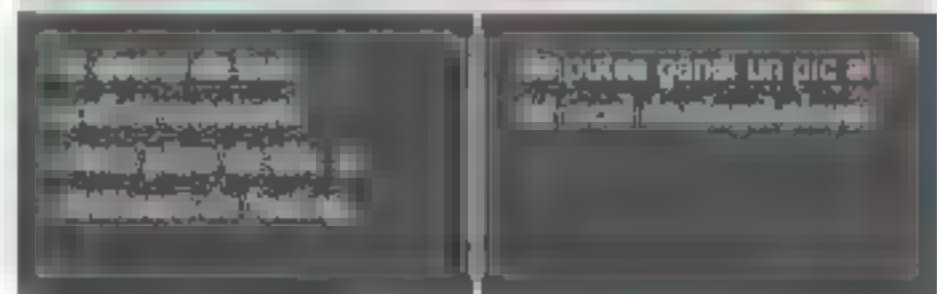


tehnologiei, ci doar se termină nivelul. Este câteodată chiar neplăcut să te dai de ceasul morții pentru a doborî vrăjmașul doar... ca să-l doborî. De preferat, deci, ca să închei articolul și seria de ghilimele, să urmați sfatul lui George din numărul 5 și "să-i dați drumul direct în rețea" Go.

PS - Total nesemnificativ, credeți-mă, grafica jocului este cu un mic pic sub nota 10. O miză și o atenție la detalii rele de tot. Plus idei, efecte,

-Bugs

79





# Uprising

Producer: Interplay

Min

Recomandat

PS-90/16M  
Win95PS-200/16M  
3Dfx card

- Dacă Activision nu ne arunca în brațe Battlezone, mai mult ca sigur, Uprising ar fi fost Cover Story. Puterea cu care ne-a lovit joculețul ăsta a fost îndoajuns de mare ca să ne facă pe mine și pe Andrei să-l jucăm împreună, stând pe același scaun, la magazinul Muzica, pe un colț de birou, într-o gălăgie infernală. Și nu conțeneam să ne minunăm, să strângem din dinți și să zicem "Uau!". Până când o voce puțin suavă s-a făcut auzită de după vâlul realității alternative: "Calculatoareleee! Grăbiți-văăă! Magazinul se închideeeeee!".

## Ce este Uprising?

**E**ste unul din reprezentanții proaspăt apărutului gen, să-i zicem "1st person shoot'em up real-time strategy". Terminologia este impresionantă și total mută când e vorba să spună ce e jocul. Așa că spun eu.

Este vorba de o nouă perspectivă asupra strategiilor real-time. Aceea conform căreia conducătorul armatei nu stă ca lașul după sticla monitorului comandând mișcările trupelor cu mouse-ul, ci se află chiar în mijlocul bătăliei, simțind pe propria piele atingerea inamicului. Te afli, așadar, într-un vehicul ultra-rău, ultraperformant... și încerci să i-o tragi inamicului folosind o combinație de metode aparținând unui 1st person shoot'em up - viteză, îndemănare, arme supărate, strafe - și unei strategii în timp real - management de resurse și de trupe, strategie, tactică în teren, atacuri surpriză.

Ce am spus până acum este, de fapt o descriere, mai mult sau mai puțin reușită, a genului. Totuși...

## Ce este Uprising?

Povestea jocului e total neimportantă așa că n-o să v-o spun. Ce contează este faptul că, în modul single-player, parcurgi o serie de misiuni în care trebuie să nimicești forțele inamicului, fie construind o bază și unitățile aferente, fie dispunând de un număr limitat de unități. Taman ca într-o RTS.



Construirea bazei se face într-un mod destul de original, ceea ce faci tu fiind de fapt să "chemi" structurile la sol, acestea fiind aduse de frumoase transportoare și generând un feeling de mori nebun. Ideea e că nu poți "construi" oriunde și oricum. Există locuri speciale în care poți să chemi o fortăreață. Când fortăreața a sosit și este, ca să o citez pe tipa-computer, "online", ai controlul asupra întregului site de construcție și poți să "chemi" și alte structuri. La o primă vedere jocul pare sărac rău de tot la capitalul tehnică militară. Respectiv, poți să construiești numai patru tipuri de unități: soldați, tancuri, interceptoare și bombardiere. Yuck? Stați un pic.

Ca mai peste tot, banul joacă un rol tare important în Uprising. Aparenta sărăcie în unități este suplinită cu succes de numărul de upgrade-uri disponibile pentru fiecare unitate sau structură în parte. Bineînțeles că și mașinăria infernală în care te afli, poate fi împodobită cu noi arme, impresionante, ca număr și, din păcate, ca preț.

Structura jocului este una asemănătoare cu cea din Syndicate. Adică poți să-ți alegi misiunea următoare, în funcție de cât de simți de dibaci. Dacă sarcina îți este mai dificilă, recompensa

bănească pe care o primești este, natural, mai mare. Înainte de a te hotări poți să trimiți pe planeta misiunii respective nicaiva nave spion sau spioni dintr-ăștia obișuiți, ca să mai afli ceva informații. Costă bani dar uneori face. De exemplu, eu m-am dat de ceasul morții să fac o misiune - nu se putea construi nimic - pentru că mă zgărcisem și nu trimisese un spion care să-mi spună "Stimabile, dacă nu cumperi pentru sculă o armă capabilă să distrugă clădiri, o să fie tare greu". Misiunea se putea face totuși, primind pe parcurs întăriri de la băieții buni de sus, dar te apuca amocul până spre sfârșit.

Așadar, există o bucată bună de management al resurselor financiare, între misiuni, o socoteală simplă de genul "ce e scump își face banii" putând da rateuri din cele mai răsunătoare.

## Strategia

Ce nu am agreat foarte mult este... linia epică a unei misiuni, care tinde să fie mereu aceeași. În cele mai multe cazuri, inamicul are un număr de fortărețe pe care le cucerești una câte





una, pe rând, ca și cum calculatorul nu ar fi în stare să sesizeze situația pe ansamblu. Odată o fortăreață cucerită, probabilitatea de a o pierde este foarte mică. Computerul se descurcă de minune când e vorba să se apere, dar nu e în stare să dea un atac în forță pentru a schimba soarta unei bătălii

În Uprising unitățile sunt teleportate în zona bătăliei, așa că un atac masiv este extrem de ușor de pus la punct și poate fi foarte rapid. Cu toate astea, calculatorul, chiar dacă are 4 fortărețe cu tot atâtea fabrici de tancuri, nu te atacă zdrobitor ca să recucerească cea de-a cincea fortăreață, ceea ce face fiind mai degrabă o hărțuială. Dificultatea misiunilor este, cum s-ar zice, predefinită, fiind generată de structura peisajului, a reliefului, dispunerea fortărețelor inamice etc.

Un alt lucru mai puțin ok este faptul că Wrath-ul, tancul tău, are un rol cam prea important. Dacă îl neglijezi și folosești banii de la buget ca să-ți perfecționezi unitățile, se poate să sesizezi la un moment dat că treaba nu prea poate merge mai departe. Normal dealtfel, tu te miști înfinit mai bine pe câmpul de luptă, iar dacă mașinăria pe care o comanzi corespunde la cerințele tehnice... la un moment dat se poate ajunge la un soi de DOOM mai monoton, în care cantitatea de muniție trasă tinde spre infinit, iar power-up-urile care apar periodic prin peisaj devin elemente de bază. Poate un omonim al tău controlat de calculator ar mai fi



reparat lăcrurile, care oricum nu stau rău în adevăratul înțeles al cuvântului.

Ce e de foarte bine este dinamismul întregii acțiuni și senzația de război al viitorului pe care o capeți din primul moment. Organizarea apărării unei fortărețe se face în doi timpi și trei mișcări, chemând "la minut" câteva turele, pe care le poți muta ulterior dacă ți se pare că e cazul. Un alt lucru care te umple de bucurie este posibilitatea de a te afla la comanda turelei



principale, a fortăreței adică. Dacă fortăreața cutare este atacată, e posibil să preiei pe loc comanda gun-ului respectiv și cum știi să anticipezi mișcările inamicului mai bine decât un cip cu ceva siliciu prin el, da-i iama-n dânsu precum lupul în oi, iepurele în verze sau redacția Game Over în pâinea prăjită.

Pe total, lupta capătă un aspect strategic asemănător cu acela din lupta cu un vrăjitor în Magic Carpet. În sensul că degeaba distrugi turelele și unitățile inamice, dacă nu starpești răul de la rădăcină. Degeaba făceai praf vrăjitorul în MC, dacă nu-i dădeai jos și castelul, cele două obiective trebuind să fie atinse concomitent. Aici, fortăreața și clădirile aferente trebuie să fie moloz toate odată, măcar câteva momente, pentru a putea chema propria fortăreață și a pune stăpânire pe respectivul loc de construcție. Lupta tinde să ia aspecte dramatice și asta e numai de bine.

### Tare, nu?

Realizarea tehnicoidă a Uprising-ului este, fără doar și poate, de excepție. Închipuți-vă un engine asemănător oarecum cu cel din Carnageddon, folosit într-un soi de Terminal Velocity în care lupta se duce mai ales de la sol. Sunetele și grafica te uimesc rău de tot, chiar dacă nu folosești un 3Dfx (luați-vă, că în curând o să fie de rău fără).

Grafica e bazată pe poligoane și texturi, combinate cu niște bitmap-uri ici și colo. Cel mai bine abordat domeniu este cel al aerului. Navele, fie ele interceptoare sau bombardiere, se mișcă taman ca în filme și când vezi cum se răsucesc în aer un interceptor pe care tocmai

l-ai bușit, cum pierde o aripă, se dezechilibrează și se izbeste de un deal din apropiere făcându-se bucăți într-o explozie feroasă... O fortăreață incolțită care se apără de bombardiere ajutată eventual de turelele antiaeriene din zonă este o priveliște demnă de un film SF. Nu știu dacă toată lumea simte la fel, dar te simți protejat ca de o "mămică" atunci când stai la poalele monstrului de metal a cărui turelă se mișcă cu disprețul suveran al celui ce știe că are la dispoziție

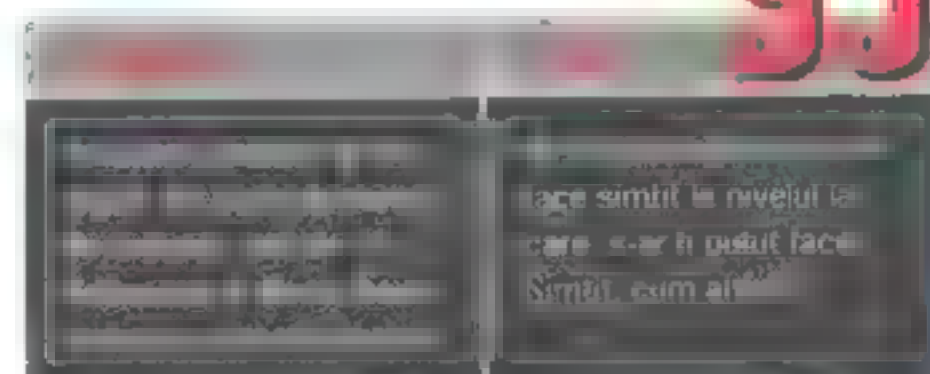
două tunuri laser capabile să facă zob în câteva secunde cea mai rea unitate existentă (e drept că te simți protejat și pentru că îți poți repara Wrath-ul dacă ești la o bază proprie, dar asta e mai puțin important acum).

### ENTER

Deși face parte dintr-un nou gen, ale cărui etaloane nu sunt foarte bine fixate încă, Uprising este fără îndoială un joc excelent. Fraza e scurtă și simplă și mă voi strădui în cele ce urmează să o fac mai haotică. Închipuți-vă asadar, un joc mai strategic decât orice 1st person și mult mai dinamic decât orice strategie în timp real, mai dinamic decât Syndicate și mai plin de strategie decât orice simulator de tanc, îndeajuns de bine realizat tehnic ca să te uimească o bună bucată de timp și îndeajuns de bogat și de variat ca să te prindă cel puțin la fel de mult. După ce v-ați închipuit toate astea, mai faceți câțiva pași în față și aproape ați ajuns. O voce suavă șoptește: Uprising aquired. ETA seven ticks and counting. Go.

Bugs

95





# Pax Imperia

**Nu știu dacă există pe acest bulgăro cald de pământ persoane care n-au auzit până acum de Master of Orion. Acest joc a fost strămoșul și deschizătorul de drumuri pentru conceptul de cucurire a galaxiei, utilizând forța brută îmbinată cu spionajul și cu forța minții. A fost primul joc care te pune în situația de a avea grilă de resurse, dezvoltare, design, pilotaj, colonizare, diplomatie și alte grămăzi de treburi. O să vă ntrobați de ce vă fac teoria chibritului, probabil. Răspunsul este că de la paș'opt încoace totul a fost inspirat (ca să nu zic copiat) pornind de la Master of Orion.**

În ceea ce privește Pax Imperia problema nu este cu totul diferită de ce am discutat până acum. Din acest motiv nici nu mai găsesc necesar să vă explic conceptul jocului. Mă voi limita în continuare doar la a vă aduce sub ochi părțile bune dar și cele rele ale jocului. Încă de la început există opt rase din care poți alege una care-ți va fi mamă (plus tată, frate, soră, câine și ce mai vrei tu) și îți va da un nume ca Human, Kar'Tsoran, Gorak, Yssla, Schreki, Tekari, D'naren ori Kybus. Da' cei mai tare și mai tare este că poți să-ți faci tu ce rasă vrei și atunci se schimbă lucrurile radical. Pentru începutul partidei capeți o oarecare flotă (din câte mi-aduc aminte exact ca în MOO) cu care ar fi bine să te extinzi cât mai repede printre galaxii. Cum era de așteptat, planeta de reședință este și ea dezvoltată la maximum (pentru acea perioadă a istoriei). În funcție de caracteristicile speciei cu care

joci poți coloniza mai greu sau mai ușor planetele din fiecare sistem. Nimic nou. Prima diferență importantă față de Master of Orion este că aici plantele sunt organizate în sisteme planetare, iar sistemele acestea sunt legate între ele prin găuri de răme spațiale. Acest lucru devine nasol în cazul când nu ai motoare suficient de puternice pentru a se avânta din ce în ce mai departe (idem MOO). Și tot vorbind noi de una și de alta, iată că am ajuns și la capitolul cu colonizarea. Treabă simplă și extrem de importantă. Să ai multe planete este echivalent cu avea populație mare. Numărul mare de populați(?)

duce la sporirea venitului imperial, în paralel cu creșterea numărului de puncte de cercetare, construcție, etc. Fiecare colonie se dezvoltă diferit în funcție de planeta pe care s-a așezat nava mamă. Singurul lucru inteligent pe care îl poți face tu în calitate de bun conducător, este să subvenționezi "de la centru" dezvoltarea pentru fiecare colonie, în funcție de interese.

După ce ai pus pe picioare un oarecare sistem de colonii și treburile au început să se miște, este cazul să te ocupi acum și de glorioasa flotă imperială (pe care de fapt nu o ai încă). Pentru început va trebui să te mulțumești cu ceea ce este deja proiectat. După o perioadă de timp (necesară serviciului de cercetare-dezvoltare pentru a inventa ceva) vei putea să-ți proiectezi propriile nave și atunci treaba va fi cu totul alta. Aici intervine încă o diferență față de MOO prin faptul că designul de nave a devenit un picuț mai complicat, absolut normal ținând cont de progresul tehnic survenit în bucata de timp scursă între cele două jocuri.

Și dacă tot eram la capitolul diferențe, mi-am mai adus aminte de una. Este vorba de câmpul de bătălie în cazul confruntării flote-lor galactice. Dacă

în MOO totul se desfășura într-un ecran și doar atât, în Pax Imperia deja am avansat la capitolul ce cuprinde noțiunile despre tactica pe câmpul de luptă. Acum există mult mai mult loc de manevră (câteva ecrane bune) mai multe opțiuni de comandă și chiar se poate întâmpla să întâlnești niște oponenți care să facă eforturi serioase pentru a încropi o oarecare strategie (în general treaba se



De la Orion și Master of Orion încoace manevra au devenit un pic cam 3D, un pic cam "glow" și un pic cam semitransparente...

întâmplă pe nivelul 5 de dificultate)

Era să uit să vă spun despre diplomatie. Și de data aceasta joacă un rol onorabil în desfășurarea partidei. În diplomatie este inclus dealțul și comerțul, spionajul, sabotajul, barbotajul, ambuteiajul și necazul. Necazul este că trebuie să fii mereu atent la cum se schimbă atitudinea celorlalți față de tine, căci aceasta se întâmplă de cele mai multe ori exact când proiectezi o navă sau ești exact în mijlocul unei bătălii.

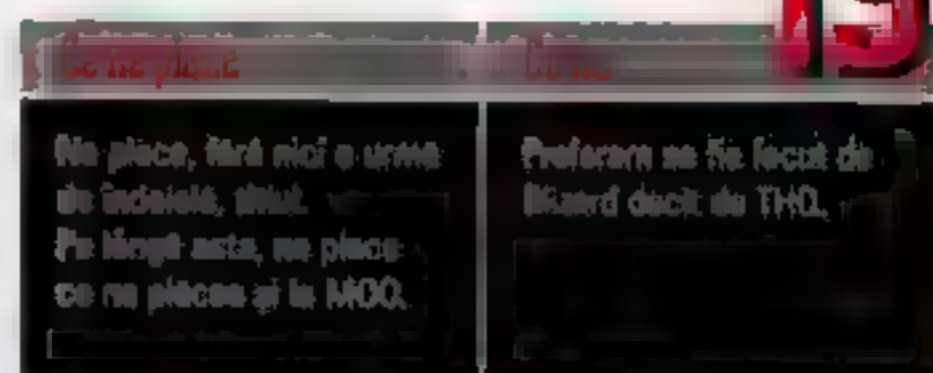
Cum până aici de colonizare v-am spus, de proiectare idem, v-am amintit și de bătăliile spațiale, ba chiar am aruncat și câteva vorbe despre diplomatie, cred că mai am să vă spun doar deosebirea esențială (și subliniez singularitatea cuvântului deosebire) față de Master of Orion: Pax Imperia este o strategie în timp real, pe când MOO a fost una pe ture. În rest, jucând Pax Imperia, parcă am făcut un salt în timp și m-am întors în trecut când aveam ochii-n cearcăne de la nopțile pierdute cu Master of Orion.

P.S. Am uitat să vă zic că la un moment dat colonizasem vreo șapte, poate opt sisteme planetare. Umblam de zor să impulsionez activitățile pentru fiecare planetă când, deodată, descopăr un sistem destul de aproape de mine care nu fusese colonizat încă. Pun mâna să fac o navă mamă, dau să o trimit spre locul cu pricina și îmi amintesc că fusese printre primele sisteme colonizate. Abia atunci am înțeles că și un scout cu o bombă nucleară poate distruge o planetă dintr-o singură lovitură, doar dacă nu are baze de rachete pe orbită. Nota patru pentru faza asta, așa realistă cum e!

- Mazer



Sigur vedeți similitudinea





PS-98/16M  
Ultim

PS-166/16M  
Sound Card

# Test Drive 4

- Când am auzit prima dată că TD 4 o
- pe vine, am ramas visător. Gândul m-a
- dus la primul Test Drive...
- mais, ou sont les neiges d'antane?

Jocul nu aduce prea multe noutati față de NFS. Au un număr de 10 mașini sport și 12 trasee din care poți să alegi, fiecare mașină fiind optimă pentru un anumit fel de traseu, mai de viteza sau mai întor tocheat. Pe parcurs ai posibilitatea să descoperi câteva trasee noi. Ce ingenios, nu?

Mașinile sunt împărțite în două categorii. Cinci sunt foarte moderne și 5 foarte puțin moderne, adică de prin perioada hippie și a pantalonilor evazați. Ce e mai rău e că jocul nu poate fi configurat cine știe ce, lucru destul de agasant. Nu poți configura tastele sau alte alea pe la mașină, asta măcar pentru cei care se pricep.

## Asta... ne placel Măcar 1 pic.

Primul lucru demn de menționat la capitoul de față, ar fi mișcarea realista a mașinii, mai exact balansul pe care aceasta îl face când franezi sau în curbă, respectând niste legi de fizică. Asta dacă nu te taie capul să lovești vreun parapet în mare viteză, că atunci mașina nu se va rasturna, cum ar fi normal și mai plăcut, dealfel, ci se va comporta ca la o frana bruscă, aspect ce îl putem băga la capitolul de lucruri rele. Senzația de viteză nebună este prezentă dar nu în stilul NFS, ci într-o formă ARCADE. De altfel, jocul însuși se vrea o combinație de ARCADE și SIMULATION care, din păcate, la partea de simulare stă slab de tot!

În ceea ce privește grafica, jocul este mediocru, un 3Dfx fiind necesar pentru a mai ameliora acest minus! Oricum, peisajul este destul de reușit, cu toate că unele elemente sunt prost realizate! Cel mai bun exemplu este pădurea, care aduce mai degrabă cu un perete copacizant (ce găsești de epitel!) exact ca în RAC Rally. Sunt totuși câteva lucruri ale graficii și ale engine-ului care te impresionează în mod plăcut, ca de exemplu lumina din diferitele pasaje pe care le străbați (Mă rog, noi pe aici prin Bucureștiul României minunate om fi mai ușor impresionabili când e vorba de lumini în pasaje, că nu prea suntem obișnuiți dar asta e!)

O noutate interesantă, demnă de menționat, ar fi posibilitatea de a concura cu un oponent în DRAG RACE! Din păcate, nu există mașini speciale pentru acest tip de cursă, dar și cele disponibile

sunt foarte rapide. "Ne" mai place (pluralul majestății, de!) și faptul că performanțele mașinilor diferă de la una la alta. Răetii de la PIT RULL au avut grija să testeze mașinile, să vada ce le poate pielea. Sau tabla.

## Da' asta...

Traseele aduc mult cu realitatea (nu toate), în Anglia circulându-se chiar pe stanga, dar sunt unele amănunte în peisaj care ar fi trebuit omise sau, cel puțin, nerepetate. De exemplu, în Japonia plouă cu pagode!

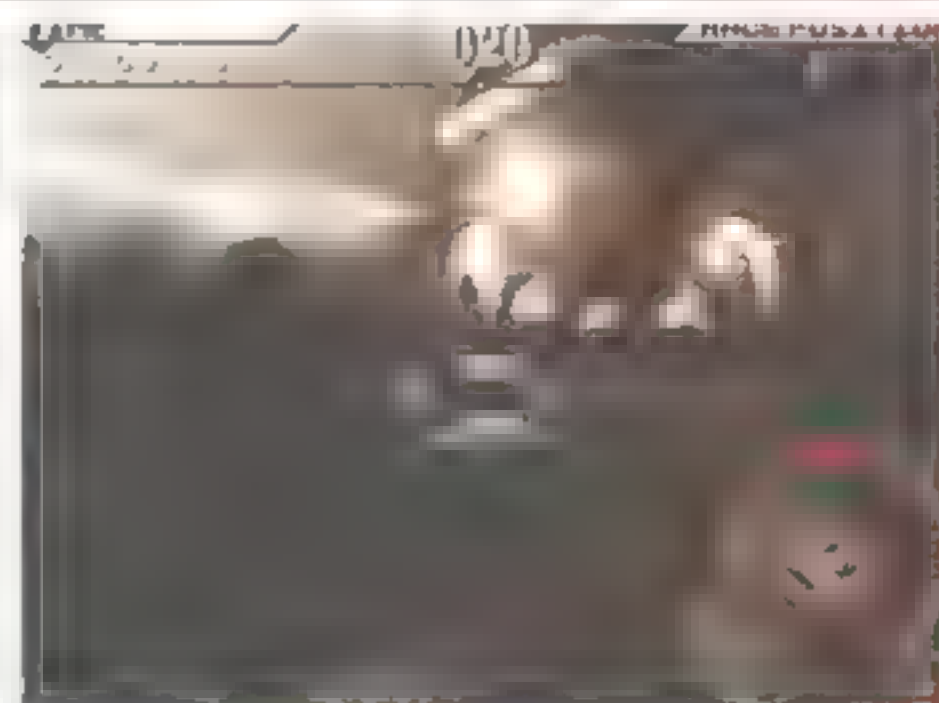
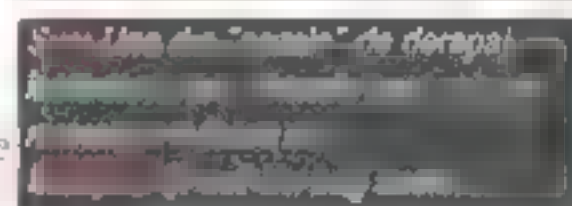
Engine-ul este slabuț (are tendința de a se bloca fără motiv) iar decorul este mult prea inepent. Nu poți interacționa cu el sub nici o formă. În NFS 2 mai poți să te în decor, să ieși un pom în brate sau chiar să cazi în prapastie, chit că arată ridicol faza. Aici nimic. Te simți ca într-o conductă fără nici un robinet pe parcurs. Apar străzi care intersecțiază traseul. De pe străzile astea apar mașini, fără să se asigure, dar numai când treci tu pe acolo! Bineînțeles că nu o poți apuca pe una din străzile astea, taman ca atunci când te ai afla într-o conductă transparentă! Senzația este de la cretină în sus, producători nefolosind măcar vreun artificiu pentru a nu te lăsa să schimbi direcția, ci pur și simplu blocand "logic" abaterea de la traseu.

În timpul unei curse poți fi acostat de politie, lucru puțin spus aiurea realizat. Respectiv mașina îți este oprită pentru câteva secunde și după aia, gata, pornești mai departe. Nu văd unde mai e bucuria când scapi, respectiv necazul când ești prins. Traficul nu lipsește - ar fi fost chiar culmea să lipsească și asta - dar e relativ constant pentru o cursă. Asta înseamnă că în cursa x, mașinile care apar pe traseu sunt cam aceleași. Alt lucru rău este că traficul nu e mai deloc aglomerat, ci mai degrabă anemic, dând senzația că a fost pus în joc din obligație și nu ca element esențial.

În funcție de traseu, vremea este schimbătoare, așa că să nu te murești dacă, în timp ce străbați șoselele în mare viteză, începe o pombă ploaie de "sageți" albe ciudate, care arată a orice numai a ploaie nu.

## Sonortizare: comments?

Aici jocul stă destul de slab. Unele sunete sunt chiar stresante, derapajul mașinii, ca să vorbim numai de el, se rezumă la un scârțâit repetat la nesfârșit, atât timp cât derapezi. Fără modulații, variații și chestii dintr-astea nebărbătești. Măcar



motorul sună binisor, cel puțin la mașinile model vechi. Măcar: NO COMMENT!

## Feeling

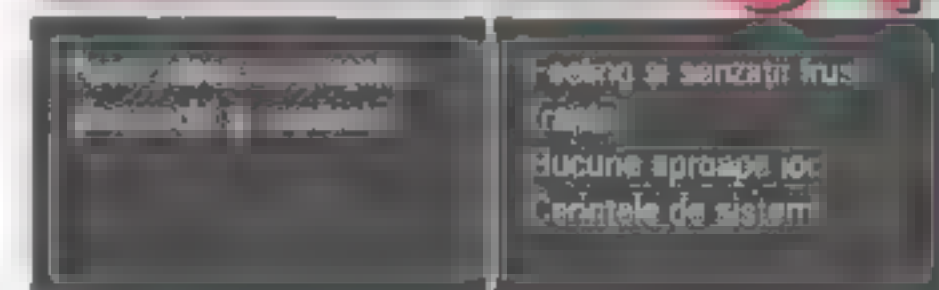
Unul dintre capitole și cel mai important în același timp este feelingul care, desigur, este de-a dreptul sublim. După cum am menționat mai sus, senzația de viteză este reușită, dar feelingul nu se rezumă numai la asta! Este grav pentru producători că nu au reușit să taie NFS-ul care a apărut, sărmanul, cu ceva timp în urmă.

## Concluzional

În concluzie, trebuie menționat că jocul este de evitat, în cazul amatorilor de simulatoare serioase și că este bunicel pentru amatorii de ARCADE pe patru roți (mai bine zis 40, ca sunt 10 mașini în total). Este de fapt un MOTO RACERS cu mașini ca principiu, partea de design, grafic sau sonor, și lipsa feeling-ului necesar, trăgându-l însă departe de vârful piramidei.

Alex

54





# Magic: The Gathering Spells Of The Ancients

Pentru J.A. Lee, care acum chiar s-a plictisit.

Odată cu apariția MTG-ului pe computer au apărut și informații despre add-on-urile ce aveau să vină. Ceea ce îmi doream de al un add-on erau cărțile noi și capabile, plus patch-ul de multiplayer, Mana Link-ul adică. Pentru că Magic-ul, spre deosebire de alte jocuri care nu au nici clin, nici mănecă vis-a-vis de respectivul gen de confruntare, ar fi câștigat enorm prin asta.

Acum, după o perioadă relativ scurtă - la nivel geologic - primul add-on a apărut, aducându-mi o parte din ceea ce așteptam, adică pachete și cărți noi (vai, lipsește multiplayer-ul) și, ceva ce nu așteptam, un nou mod de joc, foarte popular printre fani: sealed deck.

Să începem cu începutul:

Mai întâi mi-a încântat ochiul noua interfață, care are rolul să-ți facă mai plăcută și mai ușoară plimbarea printre diferitele opțiuni ale jocului. Duel, Help, Shandalar, Deck Builder. Culmea, chiar ți-o face

Cărțile, în număr de 144, dacă am numărat bine, fac parte din edițiile jocului original, "Antiquities" conținând cărți legate de artefacte, "Arabian Nights" fiind bazat pe legende și creaturi ale lumii arabe, "Promotional" conținând cărți foarte rare și, în fine, "Unlimited", a doua ediție a jocului original, având cărți ce nu au mai fost

rețipărite de mult timp.

Pe lângă criteriul rarității, se vede destul de clar că alegerea cărților a fost făcută astfel încât să favorizeze alcătuirea deck-urilor multicolore, iar land-urile care furnizează mana de mai multe culori stau măturie în acest sens. În rest, am văzut cărți prețioase prin forța brută pe care o reprezintă, cărți care cer multă subtilitate în folosire și cărți care trebuie să știi foarte bine regulile pentru a înțelege la ce folosesc. Ceea ce, per total, e bine.

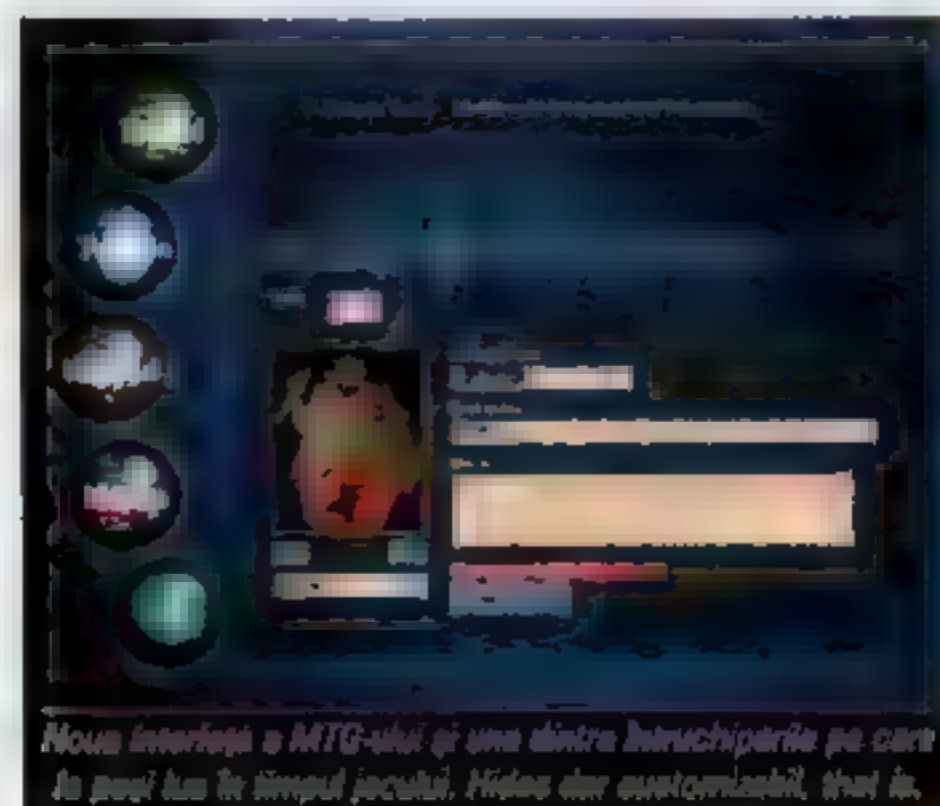
Creaturile din Shandalar au primit și ele 40 de deck-uri bazate pe noile cărți, care au fost integrate în circuitul comercial și de dungeoane al locului.

Pe lângă acestea, în Duel sunt disponibile un număr de deck-uri demonstrative, ca să zic așa, care îți arată câteva șmecherii și combinații misto de cărți.

Sealed deck-ul este un mod de competiție în care jucătorul primește două pachete a câte 60 de cărți și trei boost-ere conținând fiecare 15 sau 8 cărți sigilate, alese aleator, din care trebuie să alcătuiască cel mai bun deck posibil. Ceea ce poți să alegi sunt ediția sau add-on-ul din care fac parte cărțile primite "pe lângă". După ce și-a alcătuit deck-ul, jucătorul se ducează cu mai mulți oponenti, având posibilitatea să-și editeze deck-ul între meciuri. După care se bucură sau nu, în funcție de faptul că a câștigat sau nu.

O invenție simpatică e editorul de fete, care a înlocuit fetele predefinite și hidoase de până acum, cu fetele hidoase pe care le puteți construi singuri.

O altă invenție ar fi faptul că Magic-ul a devenit, ca și Unix-ul, multiutilizator, adică pentru



Noua interfață a MTG-ului și una dintre înfrungerile pe care le poți lăsa în timpul jocului. Hides din automatismul, dar în...

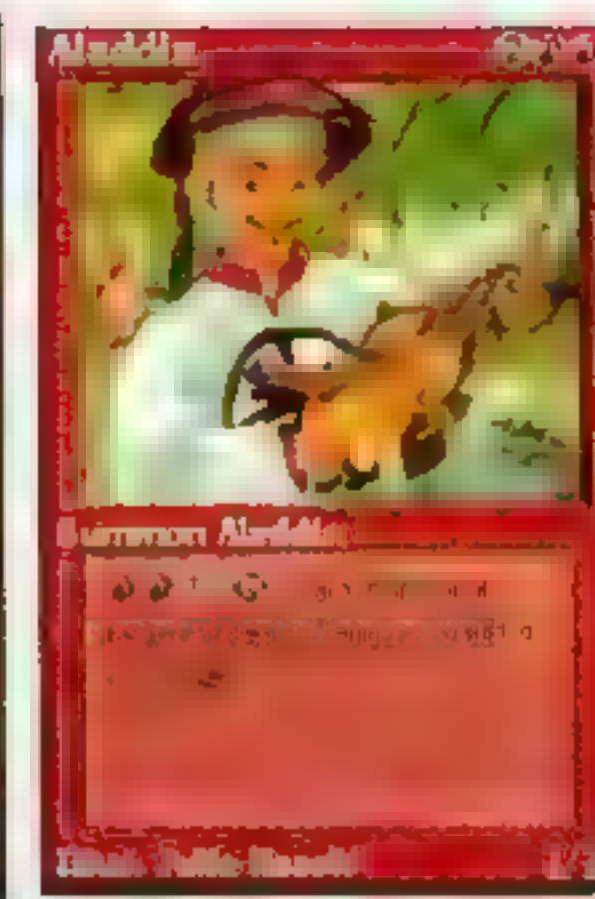
tot ce ține de Duel, poți configura mai mulți jucători, fiecare având atârnată de coadă o statistică exprimând numărul de victorii, înfrângeri etc.

În încheiere, vă anunț, ca să vedeți ce vechi e articolul, că a apărut Mana Link-ul, patch-ul de rețea pentru care mă plimbam în fiecare zi pe la site-ul lui Microprose cu ochii cât cepele. E disponibil pe Internet.

- CZ

Vândut surprinzător de bine, mai ales în America...  
Tradus în 7 limbi și urmand să fie tradus și în altele...  
A adus în pragul nebuniei milioane de indivizi...  
Are în pregătire o mulțime de upgrade-uri și patch-uri...  
Da, ați ghicit! E vorba de Windows 95.

Probabil mulți o să ne injurați pentru că „am ocupat paginile cu prostii”. Însă sunt sigur că jucătorii de Magic (a se citi pasionații rău de Magic - pentru că, la un moment dat, una o implică pe cealaltă), ăia al căror număr tot vrem să-l sporim vor o reacție de bucurie. Asta, bineînțeles, pe lângă cea de frustrare (dacă n-au făcut încă rost de Spells Of The Ancients). Heh, heh, plăcerea e de partea noastră, ca să zic așa.





# Virtual Pool 2

- **N-am auzit niciodată de Celeris până nu au apărut cu Virtual Pool.**
- **primul joc de biliard demn de luat în considerare.**
- **Jocul cu pricina a fost primul biliard care a ținut cont pe bune de legile fizicii, primul biliard în care puteai să imprimi tot felul de efecte savante și primul biliard care a avut o realizare grafică de excepție.**

**D**upă ce am văzut VP, am început să mi se scieva jocuri scoase de Celeris și, spre deosebire de mine, erau dați la fund. După o perioadă (nu mai țin minte cât de lungă) au apărut cu o altă realizare de excepție Virtual Snooker. Totuși, datorită slabei răspândiri a snooker-ului pe la noi, succesul n-a fost cît se știe ce. Mă mi-a plăcut și astfel am așteptat cu sufletul la gură (sau pe undeva pe acolo) apariția VP2-ului.

Și uite că lungă mea așteptare lăsa sărșit. Vin eu cu VP2-ul la redacție, îl instalez, mă minunez de ce frumos arată logo-urile și când să încep să joc, înțepenesc. Cu ochii injectați și cu un inartet încercând să pună stăpanire pe mine, am tot încercat vreo jumătate de oră să-l pornesc. Apoi am încercat pe al doilea calculator și sufletu'! Cu moartea-n inimă m-am

dat seama că bilele noastre S3 Trio 64 au ceva de-a face cu asta. Sau poate versiunea de Windows 95.

Norocul meu a fost că după vreo săptămână sau două, ne-a ajuns barza un calculator nou cu o placă video tot amănunțită, dar compatibilă cu VP2.

Și pun'le nene pe jucat! Într-adevar Celeris nu a dezamăgit și a dat naștere la cel mai tare joc de biliard de până acum. Are VP2-ul o grafică de nu încetezi a te minuna. Cei 16 biți își spun cuvântul la tot pasul. Cum să nu te minunezi și să nu te bucuri când grafica este atât de bună încât poți să vezi numărul scris pe o bilă chiar și când se află în capătul celălalt al mesei, iar bilele lucesc de mai mare dragul?

Sunetul este și el bine realizat, contribuind din plin la atmosferă. O altă chestie care își aduce aportul la capitolul feeling este faptul că fiecare jucător are un punctaj, în funcție de cât de bun este. Dacă bati un jucător care are 2000 de puncte, tu având doar 1000, te umpli de puncte pe când dacă bati unul slab de abia dacă ieși 2-3. Singurul lucru de care te poți lega la VP2 este faptul că în încercarea lor de a adăuga ce de-a treia dimensiune și anume a-ți da posibilitatea de a ridica bila de pe masă, băieții au cam ignorat legile fizicii.

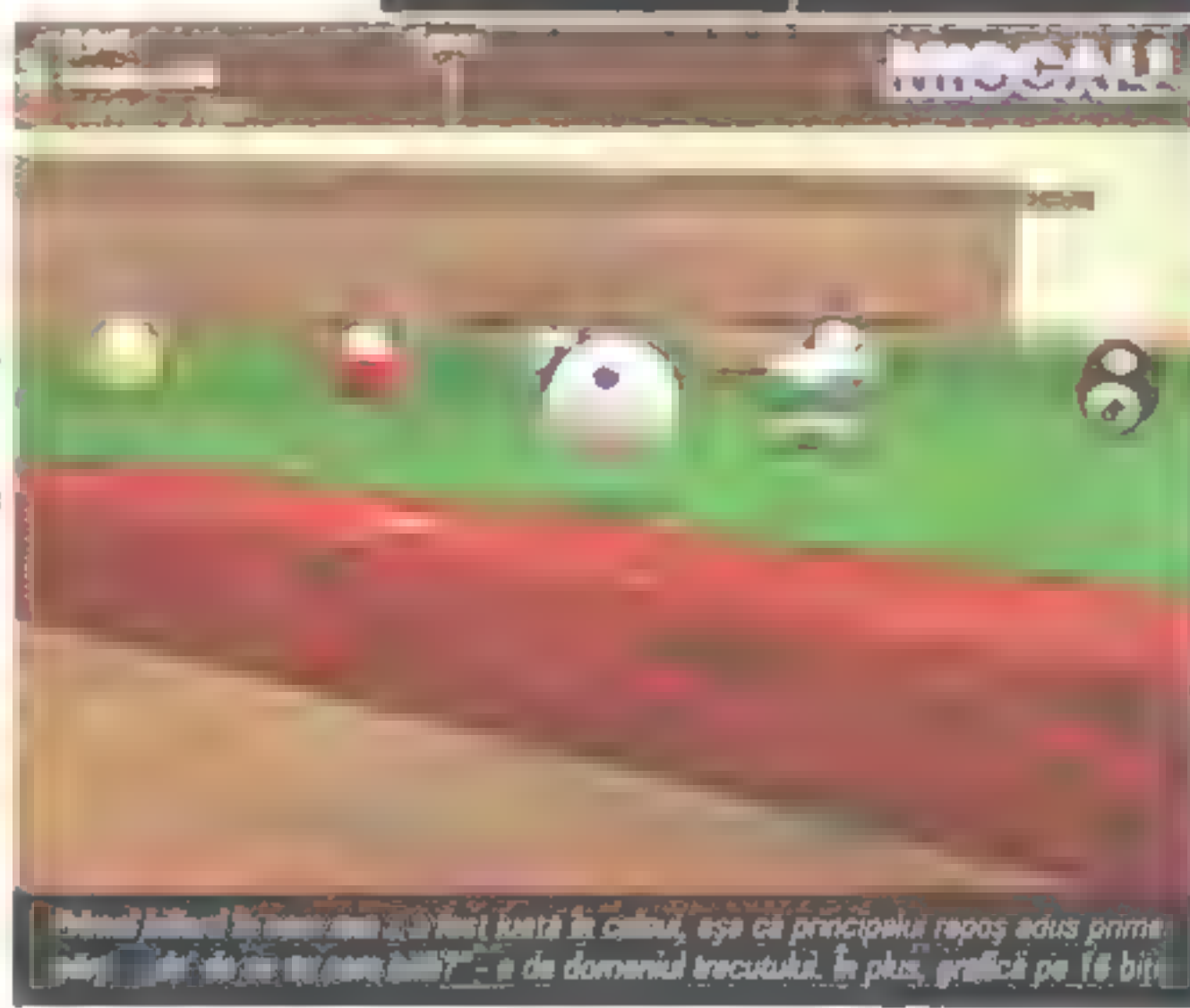
Astfel bilele sar cam ca niște mingi de ping pong în bătaia vântului. Ouncum nu este un impediment major în calea feeling-ului.

Per total Virtual Pool 2 este fără să exagerez, o operă de artă și o adevărată rețineră, vă sfătuiesc să faceți rost de el și să-l jucați.

Max

89

cel mai profesional biliard pe PC  
Aspectul grafic e terifiant  
Bilele sar cam prea tare și poate apărea în un moment dat un aspect de ping-pong



## Niște JOAGE și CUI

### Pushover

Hooo Hooo! Time for Bethoven! A venit primăvara! Anotimpuri! Iese murgu, floricea păsărelele! Miau-Miau... ce mai, o distracție sumbră: fetele la mină. Yuck... ce plozi bradule așa? Iarba verde se desface la un Pic de Nick și iese furnica!

Lu' furnica te tot frică,

cu mîci acs,

cu mîci acs,

Nu ești un "PUSH".

Au fost oare,

cu mîci acs,

cu mîci acs,

cu mîci acs,

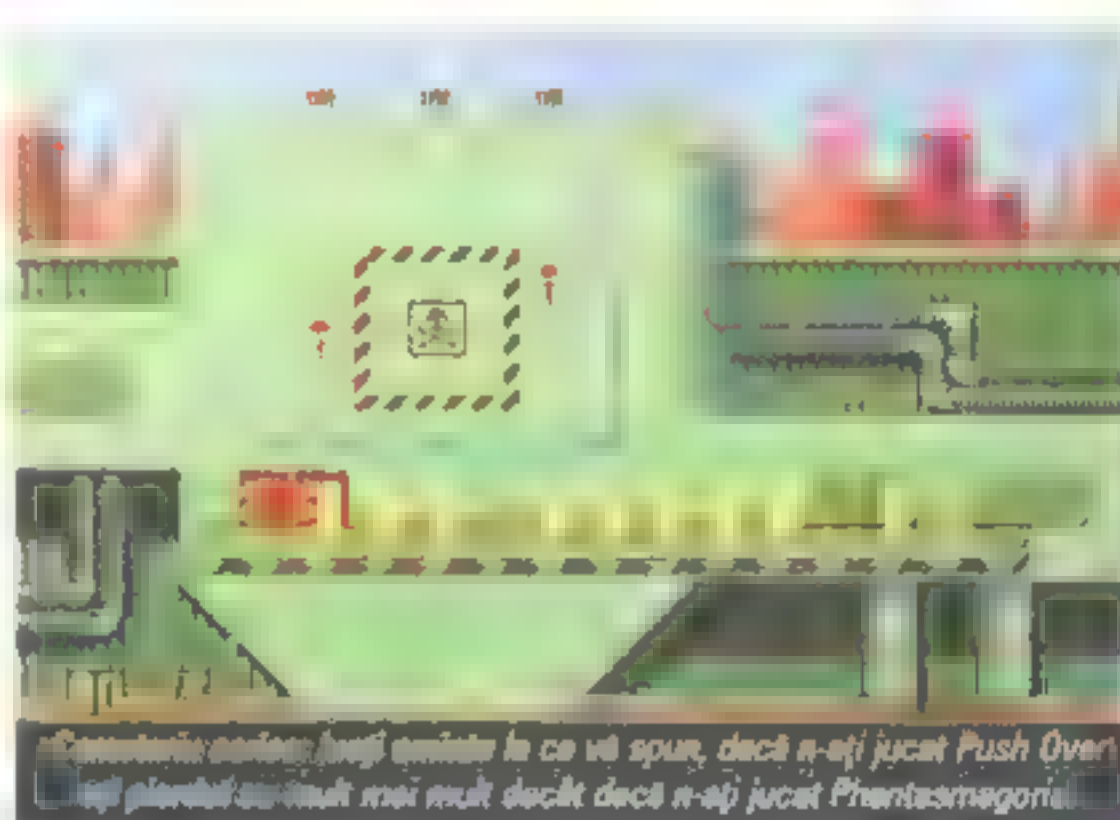
cu mîci acs,

cu mîci acs,

### OVER and OUT

Sunt câteva cuvinte pe care nu le suport. Ia să vedem: Smernu, Hermeneutică etc. Nu fac acu' un inventar complet. Cert e că toată lumea e cu ele-n dinți. Cert e că Pământul e rotund, iar lumea PUSH la colțuri. Poate o da roade, cine știe? Cert e că m-am săturat. Nimeni nu mai scoate azi un IMC să-l vedem, să radem și noi un pic. Toată lumea PUSH pe ascuns. Alții în solitudine se fac (virgulă), ca fac antrenament. Că meditați. Dezvoltă te miri ce căi nirvaniza toare. "La urma urmei e un puzzle nu?" Dar eu trebuie să scriu IMC-uri. Și ce, să mă tratez cu iauri? Lomboparadentoza mea tratată cu acid-dicarboacetilsalicetic a deviat cumbu-metamorfoza și balbaie pietricele. E o treabă articulatorie a

bazinului cred. Pentru că, (virgulă) Cum PUSH așa cad "Dansele" și na după alta. Îți mai vine unătă, Te ridică și PUSH din ou. U'mm, din NOI. Cum le-asezi, așa te-asteaptă. Doar să PUSH. Totul înseamnă strategie, sinergie, dia... film cadru cu cadru. V-abia lăsată. Rău. Ești stăcș bolnav, (mi s-a mai spus), dar în ceea ce privește primăvara, unde-ai fost? La furnica? Hello - Bye-Beu' (Ce dacă bai cămpeu?)



Comentariu scris de un jucător în ce vă spun, dacă n-ai jucat Push Over și pînă la urmă mai mult decât dacă n-ai jucat Phantasmagoria.

Articole s Themes

"The Sea sons" (Fii măr și ai plon) by Bielu Vană (Bethoven) copyright Virtual Records

PS - Subiectul articolului este jocul Push Over. Ceva cu logica și fiernică care se joacă în ore pe apte, să vezi cum se deglă fum de la catedra

The End

by The AN7



# NHL 98

## ARE YOU AFRAID OF THE MASKED MAN?

**(Întrebare retorică din prezentare în timp ce îți arată un criminal/hochoist cu o mască supărată)**

Într-o zi se înființează DHL-ul la mine cu niște joace. Aleg unul la întâmplare din morman, anume NHL 98.

Bootez/instalez/rulez fără prea mare convingere jocul și... stupefacție! După o prezentare absolut bestială cum n-am văzut de când sunt la un joc care are ca subiect educația fizică, în general, sunt aruncat într-un meniu cu tot ce poate să ungi la inima un gamer pasionat de sportul pe calculator: play-off-uri, sezoane, ligi, turnee, rookie, pro, all-star, plus o grămadă de alte opțiuni șmechere, taste, reguli, informații despre jucatori și echipe, etc.

-Mă, zic, dacă și jocul în sine e tapăn, apoi nu-i dau sub 90 nici dacă mă luați la palme! Sau poate dacă mă luați...

Prin urmare, CLICK pe crosa din stânga-jos a ecranului și jocul începe să se încarce de pe ancestralul meu Quad. (Ce inversiuni de efect fac, nu-i așa?) Rezultatul? Vine acu'.

NHL '98 este pur și simplu bestial. O grafică bună de tot într-o rezoluție ok și sunete de departe cele mai reușite dintre toate jocurile cu sporturi distribuite de EA. Comentarii la obiect, tribune care huihuie oaspetii, la începutul meciului se asculta imnul specific pt. USA/Canada în funcție de locul în care se disputa meciul, într-un cuvânt, uau!

Încă un lucru de detaliu, care m-a impresionat plăcut. Fiecare jucator are moaca lui specifică. EA susține că fețele jucatorilor seamănă cu cele din realitate. Nu va speriați, nu-i chiar atât de reușit jocul, dar este îndeajuns pentru a fi atins o noapte, două. Mai ales când i-am văzut luându-se la cașteala era să leșin de plăcere. Totuși bataia m-a dezamăgit puțin deoarece s-a rezumat la un meci de box 3D între doi jucatori în timp ce eu speram să vad o bataie generală între echipe cu croșe și...balti de sange și...BFG și...Aoleu, vezi? Asa se întâmplă când faci două lucruri deodată. Joc Quake2 și scriu de NHL98...

Deși în singleplayer jocul tinde să devină plictisitor (pană termini un sezon complet ajungi bunica și tre' să-ți duci nepotii la școală) în multiplayer este chiar palpitant. Asta este posibil fie prin modem, fie doi oameni laace-

lasi computer. Sa nu intelegeti gresit, la acelasi computer nu inseamna la aceeasi tastatura, deci va cam trebuie un Joystick pe langa. Pentru feeling deosebit (sa simti efectiv gheata) va recomand cu

caldura o consola cu volan, pedale si schimbator serential de viteze. Asa ceva este ideal pt. jocurile de tenis sau baschet dar merge si la hochei. Încă un lucru de evidențiat la "ce ne place" ar fi posibilitatea de a-ti configura tastele.

Dupa aceasta descriere convingatoare, întrebarea dureroasă care se pune este:

-Aaaa, domnu' domnu', pe ce tip de procesor?! Ha?

Raspunsul e cam la fel de dureros. Sistem recomandat este P166, 32 Mo Ram, CD 8X. Parca v-ar fi injurat cineva, nu?

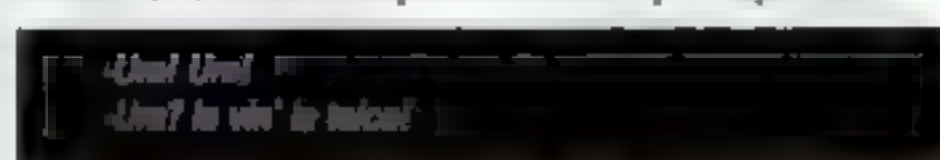
-Lasa-ne domle cu aberatii de genu' "sistem recomandat"! Zi-ne pe ce porneste!

-Uite-acuș!

NHL 98 ruleaza pe un P 90 cu 16 RAM, CD 4X. V-ati mai linistit? Da?! Ei bine ati cam facut-o degeaba! Si Microsoft sustinea ca Memphis/Windows 98 merge pe 486SX cu 8 Mo!

Acum serios vorbind, pe un P 90 cu 16 RAM merge slabut in cea mai mică rezoluție, cu detaliile la minim!

Pentru cei mai instariti (adica cei care dispun de un 3Dfx) jocul este chiar parfum, diferenta între jocul accelerat si cel neaccelerat 3Dfx, fiind extrem de mare! Pe asa ceva poti vedea si urmele de patine facute pe suprafata



Electronic Arts	
Recomandat	Recomandat
P5-120/16M	P5-200/32M
Mouse	Sound Card

ghetii, plus ca tot jocul merge mult mai cursiv.

Când i-am zis de 3Dfx, Andrei mi-a făcut un semn obscen cu mana, iar eu am fugit plângând să-l spun lui' mama, dar pe drum m-am împiedicat de computer și am mai tras un NHL 98, așa, ca să-mi treacă... Dar să nu credeți că scapa perversu! Chiar acum mă duc la mamă! Ah, scuze, n-am tras de concluzie...

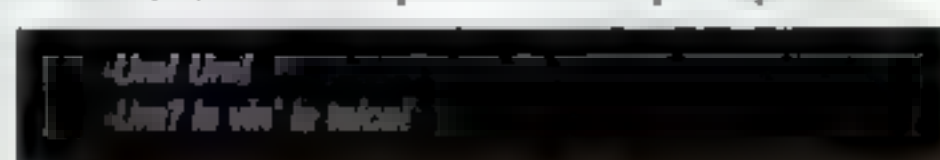
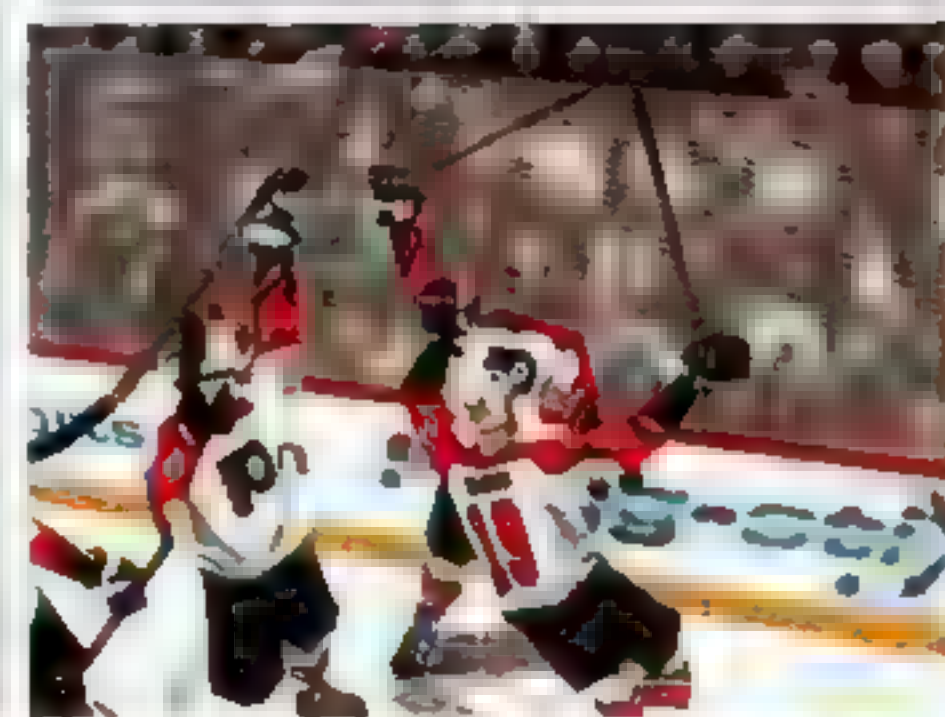
Asa, prin urmare va recomand să puneți mana pe DHL98, nu, NHL Worldwide Express err... știți voi, nu de alta da' chiar merită efortul. Am plecat.

-Mamaaa, Andrei...

-Alex

92

Ce ne place	Ce nu
Realism tehnic, jucabilitate și feeling excelent	Gheata și eroarea





# Hellfire

- **Blizzard în colaborare cu Sierra ne-au făcut așteptarea lui nenea Diablo II mai suportabilă scoțând pe piață noul lor produs purtând numele de Diablo: Hellfire, care tocmai a apărut**
- **grandios, de parcă ar fi chiar Diablo II și nu un sărman Add-on.**

**H**ellfire este un Add-on pentru Diablo, de sine stătător (nu este nevoie de CD-ul original) și vine cu câteva idei novatoare în domeniu. Engine-ul, în schimb, este cel din jocul anterior. Si-a făcut apariția un călugăr (Monk) semănând mai mult cu un indian și având abilități asemănătoare cu Rogue, tare la dexteritate, vitalitate, destul de bine cu forța și potrivit cu magia.

În oraș mai există un Non Playable Character, un fermier (este chiar lângă vaci) de la care nu poți cumpăra nimic. Tipul nu face altceva în afara de a-ți cere o favoare (adică un Quest). Odată asta rezolvat, mersavul se cară. Preferința fermierului, constă în distrugerea "chesturilor" acelea ciudate de lângă oraș care sunt nou apărute în Hellfire, cu o bombiță. După distrugerea ciudațeniilor se va deschide un drum pentru un nou dungeon construit din niște materii mucoase și plin de mușoși cu două capete, ca un fel de scorpioni da' de vreo 20 de ori mai tari. Chestii rele. Să vă spun cum ajungeți la ce e din nou peisajele noi care au apărut cu ocazia introducerii a 8 niveluri noi. La primul, The Nest, ajungeți după ce distrugeți ce v-a spus fermierul, iar pentru al doilea, The Crypt, trebuie să omori o creatură pe nume The Defiler (pe care o găsești la nivelul 4 din cuib). Pui astfel mana pe o hartă care trebuie pusă pe mormantul de lângă biserică (nou apărut). Se va deschide drumul spre "Povestiri din Criptă". Bwahahahahaha! Monștri au mai apărut destui, iar alora le-au mai crescut niște verisori ceva mai "babani" și iar alte nopți pierdute dar merita Quest-urile s-au înmulțit, cele vechi nu au dispărut, doar au apărut unele mai grele, normal. Tot normal, există mai multe vraji în Spell Book. A mai apărut o incantație ce îți arată obiectele pe care le-ai lăsat în urmă. Îți zice Search (Search este talentul Monk-ului). Noutatea este că acum îți poți face chiar tu din niște arme proaste unele mai eficiente, cu unele licori. Știu și eu... Oil of Accuracy îi crește unei



**Un amănunt din Hellfire: asta, unde se înalță o rachetă în cer.**

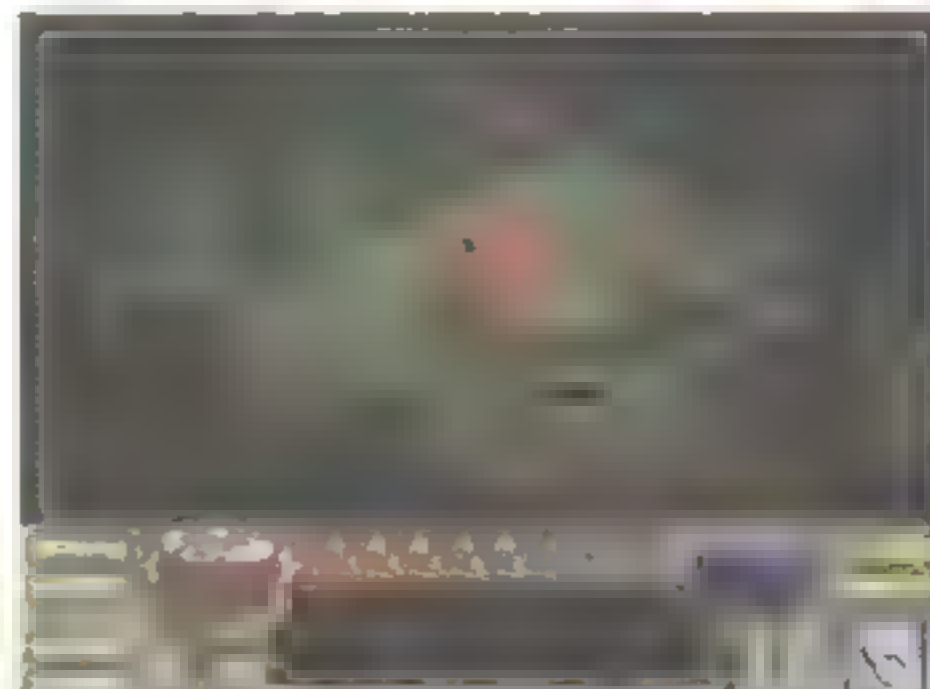
arme șansa de a lovi. Blacksmith Oil crește 20% din durabilitatea armei, Oil of Sharpness crește potențialul de damage al unei arme. Mai sunt și altele la fel de folositoare dar vă las să le descoperiți singuri!

S-au mai ivit și niște rune care sunt ca, virgulă, capcanele, deoarece le pui prin labirint și când trece un monstruleț peste ele se zis cu monstrulețul. Sunt de mai multe feluri, dar vă recomand Stone Rune. Impietrește inamicul (este asemănătoare cu Stone Curse) și poți să scoti limba la el în voie. Tot despre rune mai este de menționat că poți să pui capcana direct pe creatură și face un Booom excelent.

Ce m-a surprins a fost introducerea, refăcută aproape complet, dar extrem de scurtă în ea nu se mai vorbește despre sabia din piatră, cioara aia care tot mănâncă ce găsește, cadavrele spanzurate și monstrisori ce ies la sfârșit din criptă. Acum introducerea este cu un mag care face tot felul de incantații și, al un moment dat, o mică greșală. Apare astfel o gaură, din care tot sar monștri și vine unul mai măricel care țipă "I'm free" după care se închid niște uși. Tare!

Dificultatea jocului în Hellfire crește "la minut", jocul devenind rapid foarte greu. Pe la nivelul 2 te vei simți ca la Diablo, numai că acolo era nivelul 4 (pe cel mai simplu mod de joc) și la nivelul 1 dacă vrei să cureți totul va trebui să joci Non-Stop cam o oră (pe puțin).

Un lucru m-a supărat peste poate: știți cum era în Diablo de nu puteai să faci mai multe salvări în mai multe fișiere, având doar o sal-

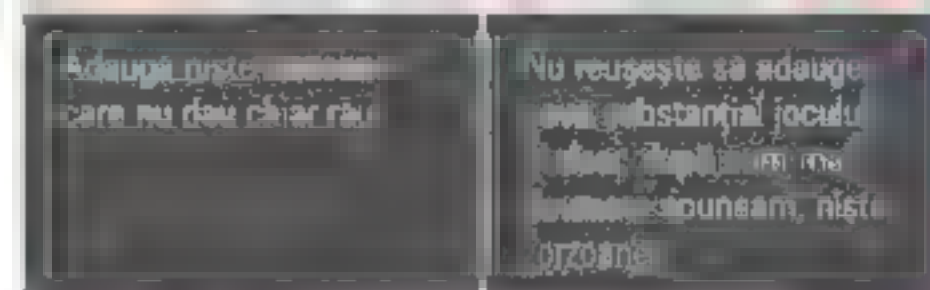


vare pe care o overrulai? (ah, ce termen!) Ii bine, nu au făcut progrese, probabil nu au vrut. În oras când trebuie să mergi de la o locație la alta nu mai e călătoria aceea plictisitoare care îți lua un sfert de oră de la casa lui Pepin la coliba lui Adria, deoarece a fost introdus un factor ce setează viteza de la plimbare în Cismigiu la fuga după 331.

Pe totalul de la finalul, cei care au iubit Diablo n-au motive să nu joace Hellfire. Nu e Diablo II, dar vine cu îndeajuns de multe tentații ca să merite. Și-apoi, la gândiți vă, voi în locul lui Diablo v-ați fi ascuns doar la 16 nivele sub nivelul mării? Să fim serioși!

- Bogdan

79





# Abe's odyssey

Prezentăm o interviu

Nirvan

Recomandat

PS-95/16M

Win95

PS-133/16M

- Unul din jocurile pe care le-am
- așteptat vreme îndelungată și pe care
- îl mai aștept cu destul de multă
- inconștiență a fost, de fapt este, Heart
- Of Darkness. Un jump'n run? Da. Am
- văzut niște bucăți de animație din el și
- am fost lăsat pal. Poate am eu o
- slăbiciune la jocurile dintr-astea, dar
- știu că tare-mi place să văd o animație
- nebună pusă la lucru de mintea unui
- designer care știe ce face. Dar dacă
- Heart Of Darkness se lasă așteptat
- prea mult o să aibă surpriza să
- găsească pe plată concurenți din cel
- mai aprig. Unul dintre ei, este Abe's
- Odyssey, un joc cum de mult n-am mai
- văzut.

**S**tiți ce e acela un joc pentru oameni mari? S-a observat prin studii îndelungi că adulții preferă fie jocuri în care să-și spargă creierul, fie prostioare de genul minesweeper-ului, cu un număr mai mare de procente spre varianta a doua. Odiseea lui Abe este, o îmbinare de arcade cu o bucată destul de bună de gândire "ușoară", având un suport tehnic care bate la fund, cap, coadă și tot restul... tot restul domeniului.

Este genul acela de joc, extrem de plăcut, în care la tot pasul ai ceva nou de văzut și unde nu conțenești să te minunezi că "merge să faci și aia". Jocul folosește tastele clasice de mișcat,



La un moment dat trebuie chiar să dezamorsăm niște bombe. Nu e foarte greu, dar e o idee bună. Mergo propoziția asta?



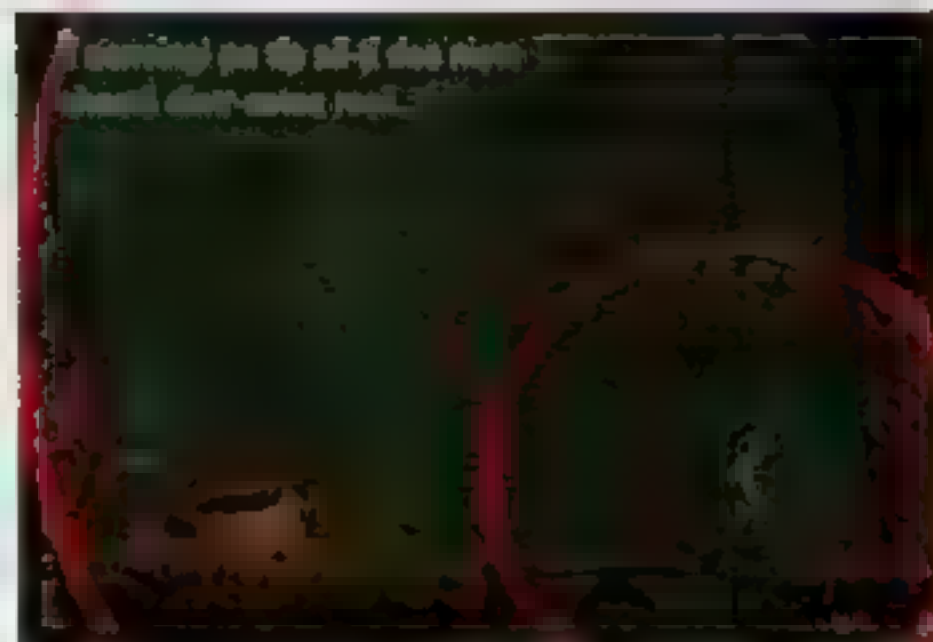
Sunt Abe făcându-și capacitatea de învocat, în lumina lui. Amestecul o evidențiază și să știi că nu vâ place. (o mafi)

sărit, fugit sau acționat, plus o serie de butoane pentru dialog. Da, dialog. În dementia asta de joc - jump'n run zice - poți să vorbești cu celelalte personaje și chiar dacă acestea nu reacționează la fel de inteligent ca într-un joc axat pe o astfel de interacțiune, faptul că se mișcă și arată extrem de natural, mai-mai să te urce prin Nirvana.

Rămâi uimit la vederea lucrurilor care se pot face folosind numai câteva taste, atunci când sunt puse la lucru în mod corespunzător: de la dezamorsat bombe la aruncat cu pietre sau grenade în diferite direcții, trecând prin sărituri de tot felul, agățări și apucări a la Prince of Persia. Dealtfel, toate mișcările din joc sunt făcute cât mai naturale. Probabil unul din lucrurile care plăcut din primul moment la Prince a fost tocmai modul în care tipul se mișca, lipsit de automatismul unui personaj de joc pe calculator și posedând naturalitatea unei ființe reale.

Acel "pic" pe lângă jump'n run este bucata de scenariu? Quest? Oricum ar fi impropriu să folosesc vreunul din cuvintele astea. Cert este că structura nu este bazată pe niveluri, ci este o misiune continuă, de genul celei din Metal Mutant, făcut de Silmaris, care e de departe excelent, cine l-a jucat e foarte probabil să-mi dea dreptate.

Pe lângă iuteală de degete și reflexe, e necesară un pic de fantezie și o țară de gândire, acest pic și această țară dând o bună bucată din farmec. Reacția cea mai normală după ce treci de o piedică este să continui ca să vezi ce se mai întâmplă în continuare. Plictiseala nu prea are ce căuta pentru că e mereu ceva nou de văzut iar realizarea tehnică... cum?



## Cel mai bun

Fără să lucreze în vreo rezoluție nebunească și fără să aibă nevoie de accelerator, Abe's Odyssey este cel mai arătos jump'n run făcut vreodată pentru PC și, natural, unul din jocurile cu cea mai bună grafică în general. La modul sec, sunt câteva elemente care ar trebui să spună totul:

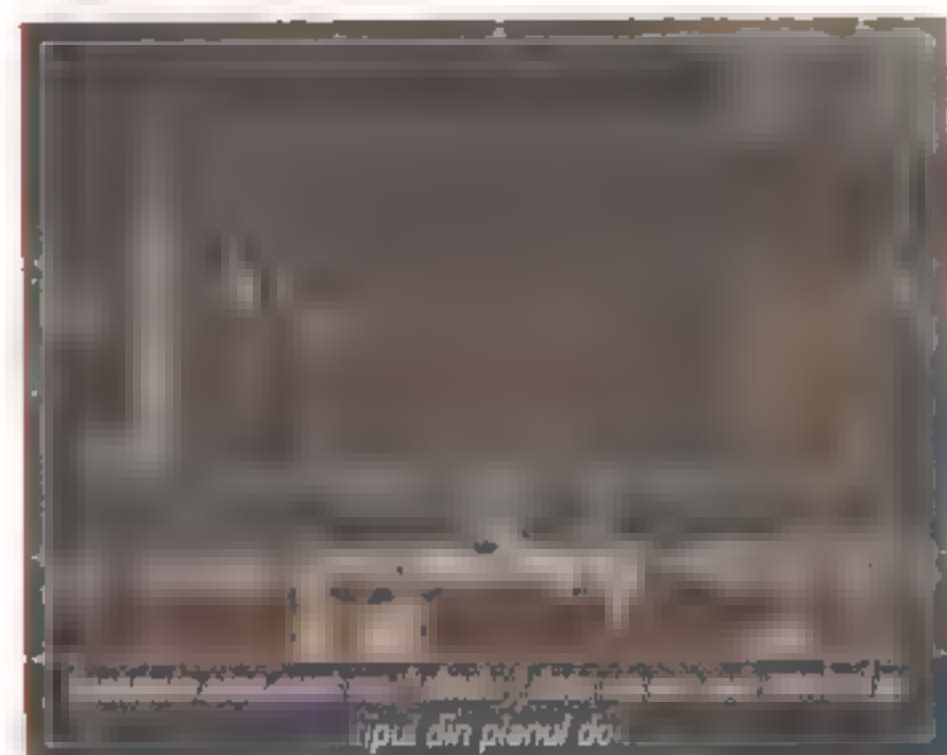
1. Grafică pe 16 biți, asta însemnând 65535 de culori. Diferența față de grafica pe 8 biți este ca de la cer la pământ. Bănuiesc că știți despre ce vorbesc. Dacă nu, cu atât mai bine.

2. Decoruri făcute de niște desenatori absolut meseriași. Fiecare ecran în care intri îți dă un fior de plăcere, fie că e junglă, fie că e decor





Dacă spui parola mea curi și  
mure, tipul te coboară în jos.



Tipul din planul doi.

SF sau noapte cu lună și stele. Apropos de noapte, chiar pe la începutul jocului ai ocazia să evadezi din... nu contează, asta se petrece noaptea, personajele văzându-se doar ca niste ambre jozante pe cer. Atmosfera e asemanatoare cu cea din Schizofrenia 2 de pe PC. Bugetul de grafică este cu totul altfel, dar tot senzația aia de "hide 'n seek" pe viață și pe moarte o ai.

3. Animație pe mai multe planuri, care interacționează unul cu altul. O fază care mi-a plăcut a fost aceea în care am fost împușcat în "prim plan" de către un ticălos care mișcă în planul doi și pe care nu-l băgasem în seamă. Altă dată, m-am rostogolit la adăpostul unei țevi aflată în ecranul din față, iar tipul din "spate" a tras și am văzut praful tânșnind din teava respectivă atunci când au ricoșat gloanțele. M-am simțit ca un Sergiu Nicolaescu, e drept că mai verde, așa.

Partea sonoră este de nota 10. E frustrant să nu poți explica exact ce și cum, că doar de aia suntem revistă și nu post de radio, dar dialogurile pe care le porți cu cei din jur (le spui sa vină după tine, te superi pe ei, le zici să aștepte, razi, le spui parole, fluieri etc.) sunt ca... o simplă picătură de necatar/în cupa plină cu amar. Aiurea! E-un cântec de demult. Tare mi ar fi plăcut ca și în Black Thorne să poți interacționa cu personajele la un nivel ceva mai adânc decât acela la care interacționează vanătorul cu iepurele.

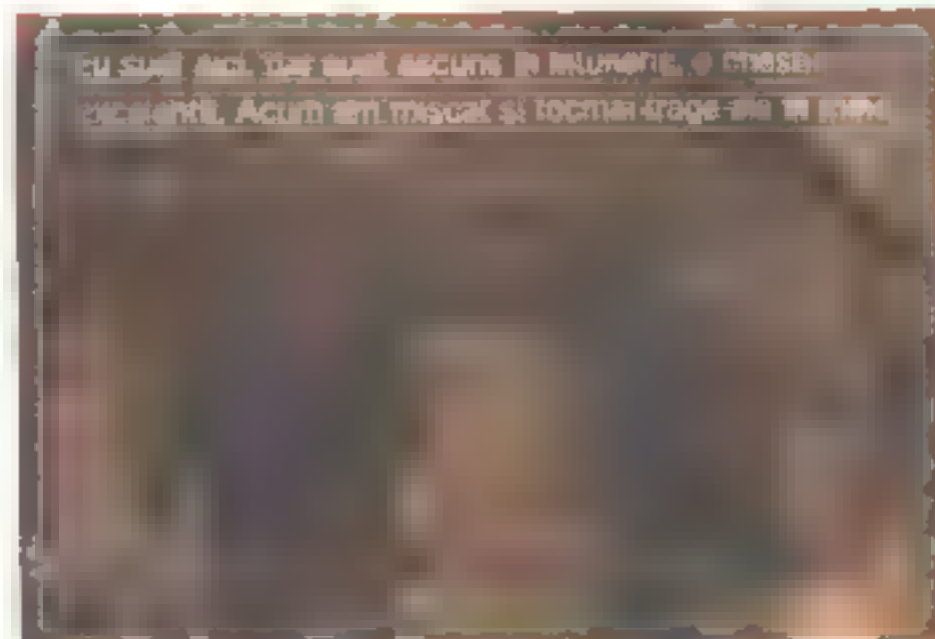
### Idel

Poți să te sub control animărilor mele. Odata luat sub control, unul, îl muști după pofta

inimii, tragi, sari. Faza e bestială și, cel puțin la început, nu ți-o zice nimeni. La un moment dat, am văzut că dacă "incantez" ceva mai mult, stelutele alea care se formau în jurul meu au intrat într-un monstrulec din zonă și am văzut că băiatul se mișcă după cum vroiam eu. Bineînțeles că l-am băgat în cea mai apropiată barieră cu laser și băgat a fost. Mai târziu am aflat că puteam să-l omor și altfel, mai natural.

Pe parcurs mai ai ocazia să folosești câte un ajutor, reprezentat de... știu eu, un animaluț care sare și fuge de mai mare dragul, e credincios la maximum și chiar dacă are două picioare se descurcă onorabil pe postul unui cal de calare.

Există, conform unui model bine cunoscut locuri în care se salvează jocul. Totuși, salvările "externe" apar pe cârle rele, după ce te odihnești, mănânci, dormi și știi că... (nu știu, să de la) de mână. Producătorii au avut grijă ca locurile în care se salvează temporar jocul să fie destul de dese ca să nu devină frustrant și să nu te-apece nervii.



cu suie. Adică, dacă suie ascunde în mizeria, o creșteră  
excesivă. Acum am mîscat și tocmai dragă-mă în mîsc.

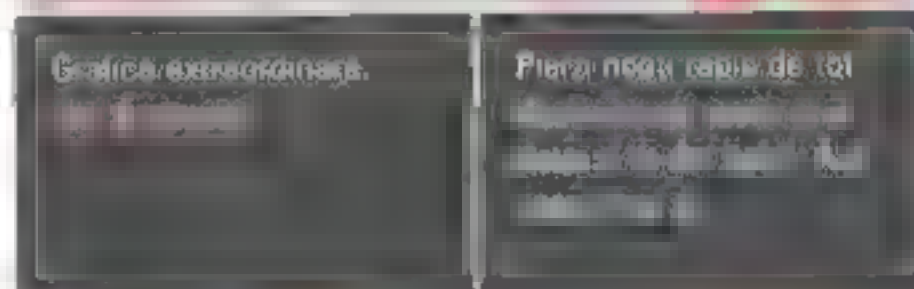


### Concluzie

Are idei cu grămada și îmbinare acestora duce la puzzle-uri dintr-alea, cu o felie de gândire și o halcă de îndemănare. E ca un Prince Of Persia, combinat cu Black Thorne, Metal Mutant și Rayman, totul susținut de o realizare tehnică și artistică de zile mari. Foarte mari. Chiar dacă nu vă plac jump'n run-urile, aveți mari șanse să vă prindă și să vă dea cu capul de pereți. Ca să mă repet, la modul sec, pur și simplu bestial! Go.

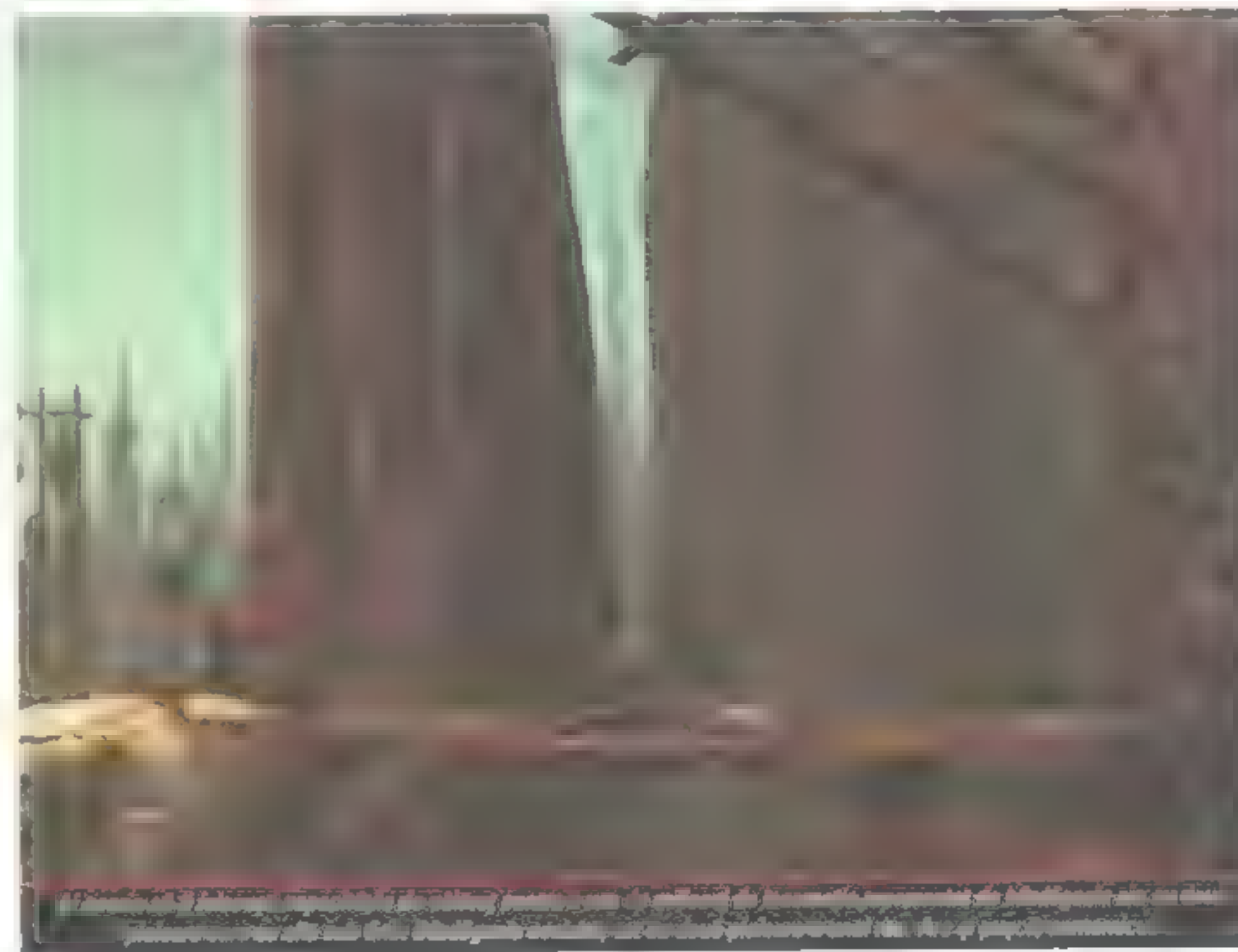
Pugs

93



Carica, extrageți-o.

Pierzi noaptea capul de tot.





# Descent To Undermountain

Produs de Interplay

Platform

Sistemă de

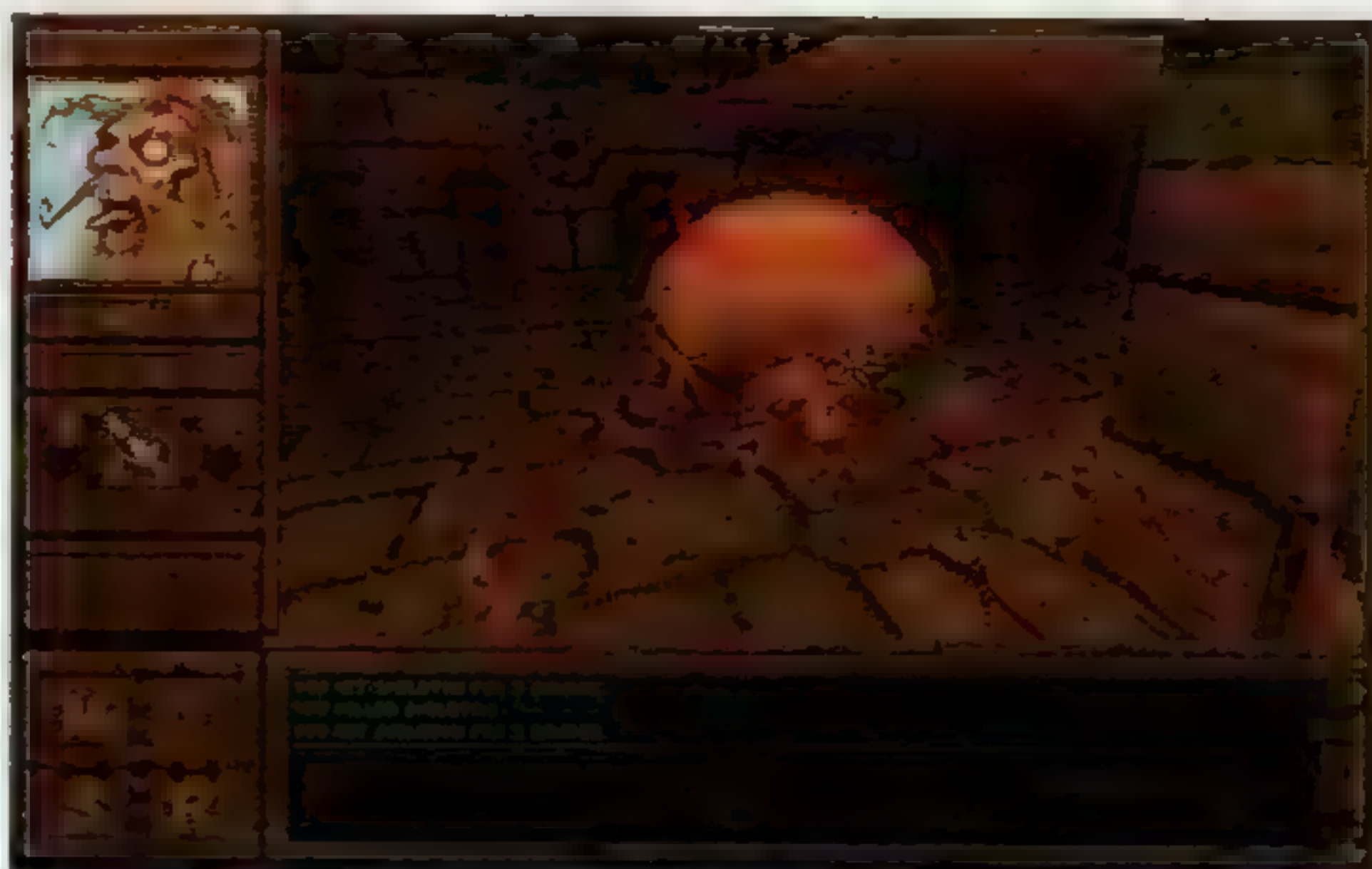
PS-66/16M  
Win95PS-133/16M  
Sound Card

- Am fost hotărât să fac o Introducere șmecheră dar, după mai multe var-
- inate, sucite, răsucite, coapte și
- răscoapte, m-am hotărât să...

**S**ă nu bat câmpii: Prima oară l-am văzut la ECTS '96 și mi-a plăcut ideea grozav. Pe-atunci nu știam prea multe despre el și fiind într-un stadiu foarte precar de dezvoltare (sună aiurea nu?) nu i-am dat prea mare atenție, așteptându-i apariția să i mă pot preda (sună peste ureche?). Până în ECTS '97 n-a ieșit, punându-mă pe griji, știind că engine-ul de Descent era un pic depășit, iar concurența anunțase lucruri mari. Îl caut la ECTS'97 și nu-l văd. Asta chiar n-am înțeles-o, tipul de acolo zicându-mi ceva bătărie, mă rog. Mi-a dat însă de gândit: de ce acum un an era, și acum nu-i? Ce i-or face. Am avut chiar o temere ca nu cumva să nu mai apară, așa cum au pățit multe jocuri ce promiteau enorm (Creations, Hart of Darkness, etc) în sfârșit, apare. Îl iau frumuseț, îi dau drumul și... băi, io v-am spus despre ce e vorba? Nu? Păi...

## Uite despre ce e vorba:

Descent to Undermountain, este un RPG, făcut de AD&D, după o poveste (respectiv după un joc de-al lor de masă, parcă și "Carte-Joc"), distribuit de Interplay și influențat de Parallax. Adică, folosește engine-ul de descent. Auzind eu asta nu demult, m-am gândit că ar fi primul RPG la care poți să mergi pe tavan (ummm, parcă mai era un Ultima Underground) și să te-



Un pic de pînă... dar sînt o năsea de care scute linba  
nu mai în calul din stînga?

nvârți 360 de grade în "6D", și să ai culoare în toate cele 256 de direcții (mai că, ce eufemism widowsan). Se pare însă, că AD&D se pricepe numai la cartoane, desene șamd. De ce? Păi... și-au bătut joc de engine, astfel încât a ieșit un simplu 1st-person, banal (din acest punct de vedere), depășit, plin de bug-uri și greoi. O interfață dificilă aduce un plus de "svoare". Pe de altă parte însă, oamenii știu ce-i aia un RPG. Au un design excelent, și jocul are o atmosferă mai pregnantă decât a lui Lands of Lore II de exemplu. Fiți pe pace, este atât de neîndemânatic încât compensează orice "barr". Personajele parcă sunt din hârtie, cu o animație execrabilă. Designul nivelelor este bine făcut, fiind poate singurul mod în care s-a profitat bine de capacitățile descent-ului, nefiind însă vorba



de aceeași dementă pe care o oferea "originalul". Sunt cumva prea parabolic? Ei, vreau doar să spun că ar fi ieșit ceva de excepție din universul ăsta. Cu siguranță sunt câțiva meseriași în această echipă, doar că n-au apucat să se desfășoare cum trebuie. La urma urmei nu orice joc e un hit. Muzica este remarcat, mi-a plăcut enorm. Stăteam locului, să nu schimb nivelul, să nu se ducă muzica. E ceva nu? Dialogurile (speech pauză) sunt un pic umflate de dragul de-a avea o pseudo adâncime: "Poți să-mi dai un sfat despre Undermountain?" - "Un aventurier este precaut!" - bla, bla făss. Câteva sr33nshoate renderate frumos dau bine când încari, când mori, etc, dar din tot orașul de deasupra "dungeonului" nu poți vedea decât 3 locuri: Unde-ți iei misiunea, unde o începi (intrarea în Dungeon)

- Bubble

63



În mod evident, descender nu prea au mai dat pe la sala de sport în ultimul timp





Produs de Sega

Recomandat

PS-90/160  
Win95

PS-200/320

# Last Bronx

BRONX

- Se pare că Sega a prins gustul jocurilor pe PC. Astfel, după ce a înnebunit lumea gamerilor de consolă, a început încet-încet să-și întindă gheara și peste noi, de parcă nu ne era și așa destul de greu.

**A**șa că, după ce ne-au intoxicat cu VF și VF2, băieții cu ochii oblici ne-au mai lovit cu un beat 'em-up de mare clasă și anume Last Bronx. Acesta nu mai are nimic de a face cu predecesorii săi în seria VF, ci se aseamănă cu Battle Arena Toshinden, fiind însă infinit mai bine lucrat. Lupta nu mai are nicio strategie total desfasurându-se la o mare viteză, în ales dacă joci cu un accelerator grafic (fără înlocuitor).

În Last Bronx orice ființă a fost lăsată la o parte, luptătorii având o mare gamă de lovituri ghioabănești,

care constituie o mare parte din savoirea jocului.

Ce poate fi mai plăcut decât să vezi luptătorul tău loveste adversarul cu niște lovituri date din inimă și cu toată forța? De asemenea, de dragul game play-ului, orice



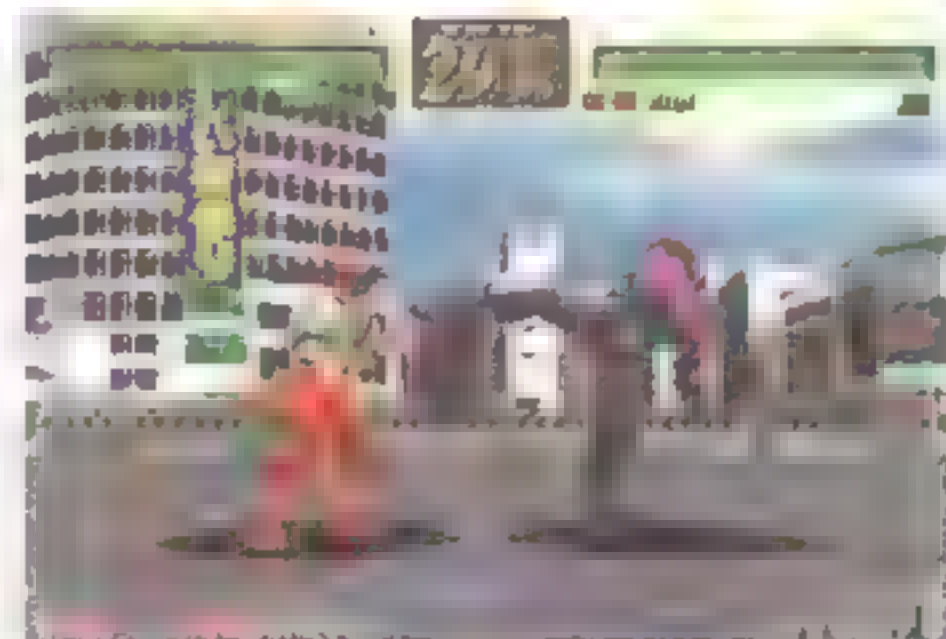
Sun: Vedeți, chiar așa, nu respectăm niciun fel de reguli în joc. Dacă vreți să vedeți cum se joacă, vizitați site-ul: Cult. Dreapta-joc: Yakuza

parte când lovesti un adversar zboară ca de parcă l-ai lovit un taur nervos. Asta dă jocului o tentă de spectaculos care nu are cum să nu-ți placă.

Cum a devenit obișnuit la Sega, ai mai multe moduri în care poți să joci: Arcade Mode este stilul clasic de joc în care poți să joci de câte ori vrei, Team Battle nu are nevoie de prezentare, în Survival Mode bați câți poți cu o singură viață, PC Mode este asemănător cu Arcade, dar există câte o povestioară pentru fiecare jucător, adversarii sunt dispuși în altă ordine și parcă este oleacă mai ușor. A mai adăugat Training Mode care este un super trainer cum nu am mai văzut la niciun joc până acum. Îți alegi o lovitură și calculatorul îți arată de zeci de ori până reușești și tu să o faci.

Ce nu-mi place la LB este faptul că este foarte greu, mai precis că dificultatea nu este gradată cum trebuie. Ca să înțelegi mai bine ce vreau să spun, i-am bătut pe primii trei sau patru fără nici o problemă, până am ajuns la Zaimoku care este ghioabănești și care m-a bătut de m-a ascultat cu urechea.

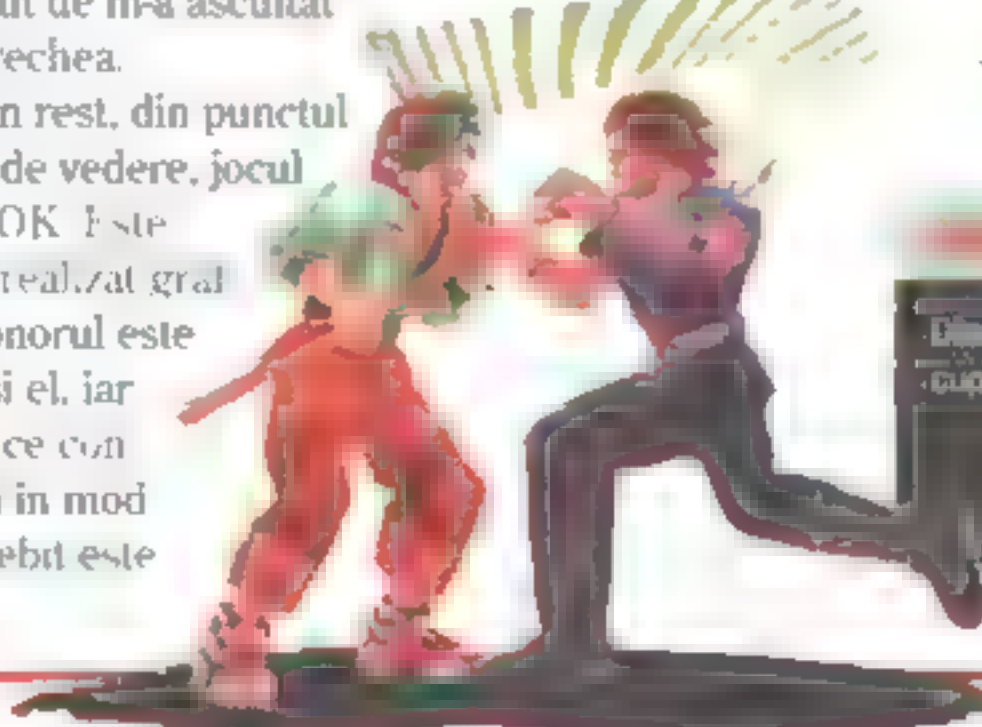
În rest, din punctul meu de vedere, jocul este OK. Este bine realizat grafic, sonorul este OK și el, iar ceea ce conținează în mod deosebit este



faptul că ies niște cântecuri de mai mare dragul. Astfel îi dam undă verde și dacă-ți plac cântecurile 3D, poți să-i dai forță căutându-l fără să stai deloc pe gânduri.

- Max

84



Un băiețel japonez și faptul că nu înțelegem dacă se joacă de mama sau de tata.



# Zork: Grand Inquisitor

Produs de: Activision

Minim

Recomandat

PS-66/16M  
Win95

PS-133/16M

**Who is the boss of you? I am the boss of you!**

**D**ata trecuta, adică pe la numărul 5 (s-a mai spus că n-am(ven) noțiunea timpului), am aruncat într-o doară o vorbă despre Zork Nemesis. Cu o atmosferă stranie oricărei ființe uname cu simțuri reale și cu o deschidere spre puzzle și aventură ce practic te sorbea înfață (inside). Cum cineva mi-a scris, protestând că din cauza proastei tipărituri, i-a rămas cerneala pe față când a reușit să-și dezlipească revista, am încetat diversunile spre Zork. Acum însă nu mă pot stăpâni. De ce?

## I am the boss of you!

Zork Grand Inquisitor aduce un plus de umor straniilor puzzle-uri. Folosește același Z-engine ce-ți permite panoramarea peisajului în timp real, disponibil în majoritatea locațiilor, combinat cu ceva Fantasmagoria și ceva secvențe 3D-renderente. Carcaletele asta este însă suficient să-i explice încă odată MYST-ului, că dacă el este încă cel mai vândut joc, este din cauza prostiei americane. Aici avem puzzle-uri mai frumoase, umor (lucru dificil de realizat și rar), atmosferă, chestii... tot. Și am să mă încerc drăguță, să-ți inobilez știință! Ca poveste, lucrurile complicate la a nu știu câta versiune de Zork, stau cam așa. Un idiot... (mă rog) a impus un regim totalitar în zonă (timpul real CZ) și a interzis orice operațiune magică, orice persoană în contact cu așa ceva, a închis și interzis tunelurile de transport în timp, etc. Tu aventurier la cerere nimeresti în muniunea de a elibera pe cei câțiva totemizați ai vremii de demut și de a repune în drept. drep-tatea. Fantazie cât cuprinde, noroc, perseverență și nervi de oțel sau un Walk-through, altfel n-o scoți la capăt. Vreau să zic că-i greu al dracu' așa pe la sfârșit. Vorba vine: Asta-i dă adâncime. E genul la care te întorci de 10 ori într-un loc, să vezi ce se întâmplă dacă după ce-ai trimis în timp pe cutare și ai pus la poștă o



scrisoare, mai e violetă carnea care-ai lăsat-o la uscat după ce i-ai dat cu vraja făcută pe din două în oglindă să nu vadă gradinarul iadului. Exagerez dar nu-s prea departe. Puzzle-uri globale, ce țin de un story al jocului mărunțite cu puzzle-uri mici, rele și multe au toate șansele să te scoată din bostani. Dacă n-ar mai fi și fazele meseriașe cu final inconștient n-ar merita discutat. Dar cum să nu zic de el după ce, în urma unui mic chin în fața unui puzzle cu piese de sah (foarte sugestiv, nu?) ce-mi stătea în calea obținerii unui

craniu înșepetat și așezat dinainte-mi, s-a dovedit că rezolvarea era gordiană. Am pus mâna pe bătă, i-am fript una și s-a deschis. Vorba lui Brog(dătătorul de țandără): NICE PUZZLE. SMART BROG.

## I am the boss of you.

Acum nu știu în ce măsură vă pot eu spune ce farmec are întâlnirea cu sistemul de alarmă al casei lui Dungeon Master. Ce să vă spun cum sună melodia și vocea pe care o scoate gagiul: O combinație Femeie cu cafea de parfum (Isaura), bodyguard, San-Francisco și Mel Gibson. "Do you have any ID, ME?" Ce să vă povestesc de faptul că scheletul care conduce Gondola spre Hades, ascultă (în mașină dacă vreți) muzică din Interstates '76. Cool dudez! Sau Metroul fără frână. Hă, hă, cum ar fi să fie așa. Să treacă prin stație și să te ia din zbor, lipindu-ți o palmă pe ochi pentru imbarcare. Fii pe pace, e



prevăzută cu un arc. Heh, da' să vezi cum e la coborâre! Boiing! Pe de altă parte actorii (câțiva dintre ei) sunt cam Shakespeare-eni. Prea e ca la BBC. Cam mult pentru gustul meu. Să nu uităm însă că ar trebu' să placă și celor mici. Ce dacă nu prea au șanse de reușită? În plus mai sunt câteva poante făcute doar pentru ei, dar care se vor aplica și la noi în curând. Asta așa, ca să mă leg un pic de el. Era vorba să-i fac o analiză serioasă? Nu mă mai exaltați cu chestii d-astea că mă fac mov! În plus.. Who is the boss of you? I am the boss of you! (Mi-a rămas asta în cap. AJUTOOOOR, AJUTO, HOLA...)

-Bubble

Ce ne place

Grafică, muzică, poveste, atmosferă... tot! Măi cu grimele și nencen-furmiu în tot pând.

Ce nu

Nu știu. Și nici nu vreau să știu. Hădem.

92



# GAME ROVER

**M**a pus Dracu' și-am citit la numere-  
ală scrisori. De obicei, eu pic  
primul seara, vreau să spun. Sunt și  
foarte dezordonat. Când eram mic  
eram blond și vroiam să mă fac licurici. De data asta  
rămăsesem impletit, că aveau să pice multe muste-n  
lapte până să-mi las eu papuci la barieră. Cu Paul mă  
înțeleg cel mai bine, mă trezește de fiecare dată când  
are ocazia. Pe la ora patru adică. Mda, mă înțeleg atât  
de bine încât mă doare-n cot, poa' să mă scoale, adică

Mie nu-mi plac vrăitoarele (tata chiar nu le  
suportă), dar cred că mi-a dat vreuna cu ceva codită de  
purice la nas că m-am dezactivat cu mult înaintea lui.  
Înainte de patru oricum. De fapt m-am trezit singur  
să-l scutesc de deranj. N-ai ce-i face, la o săcră o să  
boală, îți merge gura. Nu mai e nimeni în jur, nu mai  
merge liftul, n-ai ce face. Și de ce să faci? Uite, faci și  
tu, de una, de alta, cum că lumea nu-ntelege (ci, a n-au  
nteles ECTS-ul din nr. 8) cum că batem câmpii, că am  
promis seriozitate, etc. Și unde n-am început să-i tax  
vreo cateva bunului meu prieten somnoroș

Stai, n-ai tot chinul să-mi dai seama ce mai tri-  
bue. Ce ar mai trebui să-ți ceri nevoie, ce nu-i bine  
și tu.

Mda, stai. (De altfel astăzi e un lucru standard  
ca să cuplăm modernitățile la acțiunile...  
Proceslunea are loc aproape în fiecare seară, pe la  
patru, când are Paul ocazia.)

Stai?

Ce stil? Eh, prostu. E-ată trebuie să ma-  
schimbăm structura, să mai introducem ceva, un fel de  
Most Wanted sau... nu știu.

Băi, dacă tot ne-am dat la profesionist, nu tre-  
buie să le punem ceva întrebări?

Da, "Unde sunt ciurapi."

Nuu, mă refer la o sinteză, la sinergia faptelor, la  
gaicoza internațională.

Si gânga de coceni.

Mă rug. Ceva la genul la care să nu le mai fie  
mură-n gură, să stârnească la păreri, să lămurească  
totodată cum e, din punctul nostru de vedere, linia  
model, o analiză mai largă, mai pe total, între mai  
multe joace, sau pe gen, pe stil, pe firme, nu știu. De  
ce nu se avânsază aici, ce lipsește dincolo, cam ce dis-  
cutăm noi zilnic. Vreau să zic, așa la ora asta. De  
exemplu, că tot vroiam să te întreb, tu ai mai văzut s-o  
pui cu vreo gagică într-un joc, de la Rex Nebular

încoace? Vreau să zic, așa într-un joc... joc, nu prostu.  
"Interactive bla bla" În afară de Larry.

Vreau să văd acum mai bine Blade Runner-ul. Și  
asa, dacă nu ieseă asta, să ne strice socotelile, am fi  
discutat de faptul că, deh, cam slab la capitol băieți.  
Tot felul de 2D-uri amărate. Adică pe aceeași partitură  
toate. Chiar și Warcraft Adventure a optat pentru stilul  
ăsta windowsian. Peisaje pictate frumos, iar animația,  
personajul 2D. Toate culorile uniforme. Stil, stilul de  
grafică japonez: culori uniforme, contururi bine desen-  
ate. De ce nu fac frate un quest, dacă tot fac animația  
fiecărei scene (în cazul personajului), de ce nu fac  
unul în stil chinezesc. Mai modern. Mi-ar place să văd  
o prună, în acuarela, chinezesc. O stradă, o ceva. A  
tost la un moment dat un questuleț care avea  
decorurile în creion. Avea un nume mai lung... mă rog.  
Nu mai știu, era un RIP pe un cd. O să-l caut dacă am  
timp. Mi s-a părut excelent ca atmosferă. Ca și cum ai  
juca într-un set de tablouri. Ia gândește-te, un quest  
făcut de Dali. Vreau să văd asta, "The prophecy of Light  
and Darkness", care e făcut de-un pictor bazat

Mda.

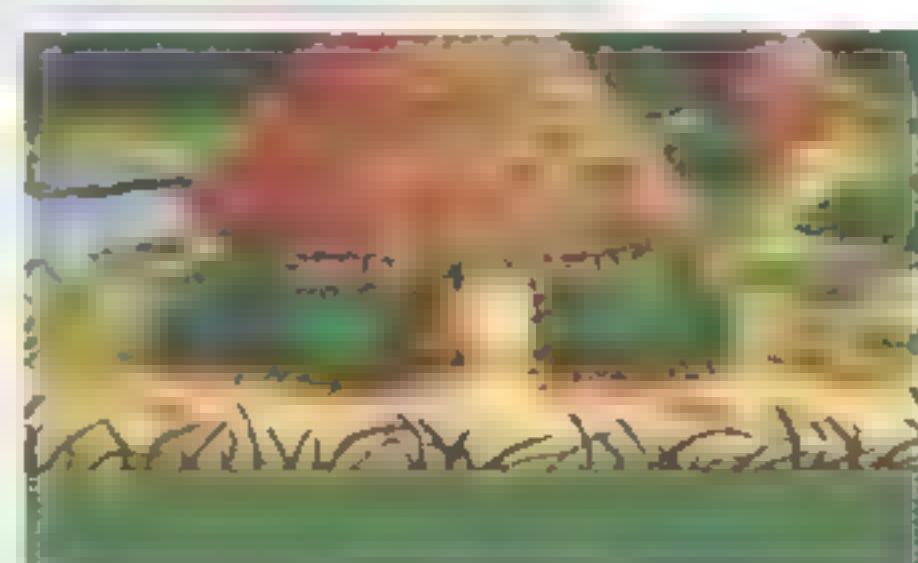
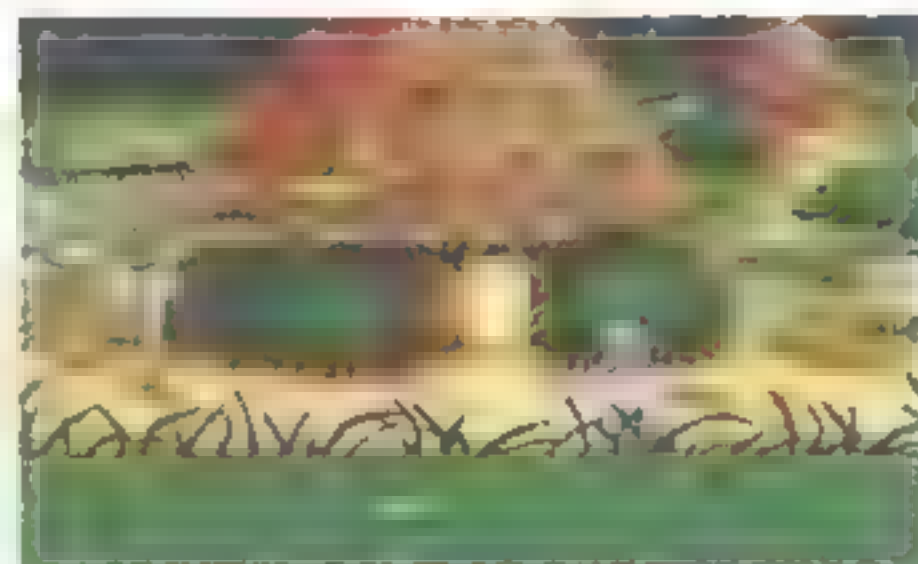
Cum spuneam, sunt treburi de astea pe care nu  
le poți discuta la review-ul... de fapt, de ce să  
cu, dacă vrei să te întinzi timpărat.

Păi venise unul la mine, că... (Dăne?) Că s-a  
părut excelent și că nu mai găsești azi așa ceva. I am  
zis să-l mai joace acum, să vadă cum îi bate de nu se  
văd... că la urma urmei ăia erau tolmaci rău. Ai? Zipo,  
nada, nula... npt.

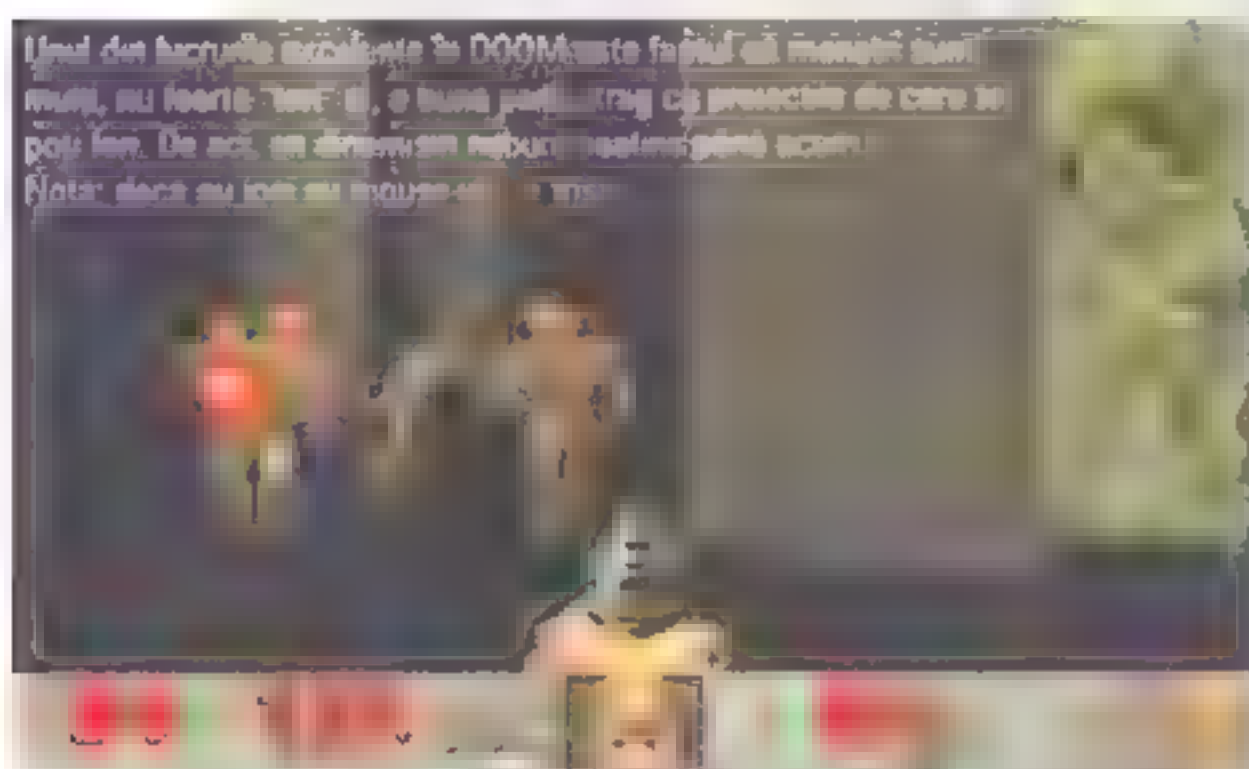
gol. Da, le-a trebuit ceva timp până să scoată  
engine poligonal la strategii în timp real. Tare-s curios  
cum mai scot Blizzard-ul capul cu Starcraft după ce-au  
cesit CaveDog-ul cu TotalAnnihilation. Dar nu m-as mira  
să... Uite, mă gândesc acum la MAX. Tare ciudată  
primire... s-a făcut la noi. Un joc cu principii exemplare  
cu un feeling fantastic, cu idei, cu realizare, cu tot ce  
vrei. La noi... RedAlert, tată. Ca la prostu. (Editor's note:  
fraieri) N-a prins mai deloc. Nici nu știu de ce...

Ca și cu Magic: The Gathering. Aceeași treabă.  
Dincolo maniaci la sange, la noi, mai vezi câte unul  
răzleț, printr-o tușă de brusture, castează minuni cu  
moț și se dă MTG-ist. Sau spart băieții ăia degeaba în  
figuri cu desenul cărților, mana-lin, ur...

- Da, de joacele de rețea, chiar n-avem ce vorbi.  
Stau în bloc și nu-și trag rețea. Internetul merge prost  
și-i scump... o poezie. La altceva însă  
mă gândeam (că veni vorba de  
rețea). Stau și mă gândesc la căp u-  
au jucat Doom-ul, că s-au luat calcu-  
lator acum de curând. La căți n-au  
apucat să joace măcar un Death  
Match. Căp au aflat diferența dintre  
taste și mouse că, la fel ca mine, ai  
mai terminat încă o dată Doom-ul,  
Doom II-ul și Plutonia după ce ai  
descoperit mouse-ul. Căți sesizează  
chestiile de design fin, arma într-o  
parte la Quake 2, balansul care tre-  
buie făcut la mare îneserie, viteza de  
deplasare, minim... Mă uit la Half



Ca multe, asta quest-uri - numitele "oldime-but golden".  
Rex Nebular este un reproș viu la adresa jocurilor adver-  
tamentale și... au puzze-uri alare-  
dale și... pe fund. Există și jocuri mai  
bune, înaintea... să vezi că Riven-ul  
o prostie gravă, deparatoasă, este prin fruntea  
vânzătorilor, doar datorită familiei strâmăului pe nume Myst.







**Dark Project** este un joc de aventură-erie refăcut total, dar nu este cel mai mare. Fără nicio posibilitate de a găsi, pot spune că este un joc, cu prezența a universului și cu tehnologia a unei lumi pe calculator, este altceva.

**Dark Project** Adventure, este un joc pe stilul de desen "precis", fără nicio iluminare a scenei sau efecte de coadă, este din pînă în prezent să ai în echipă niște designeri puțin spus bazei.



Life, care promite îmbunătățiri cu carul, dar dacă n-are reglate chestiile astea de un Romero mai mic, poa' să fie un mare fâs. He, la noi a prins Age Of Empire. S-a supărat Microsoft-ul și s-a pus pe băgat bani și-n joace.

- Tot le-a tras-o Looking Glass cu Flight Unlimited II. Nu prea au șanse. Astia de LGlass s-au supărat rău pe RPG-uri. Văd că au planuri mari cu DarkProject-ul.

- Bă, ce-mi plăcea mie extrem de mult și nu prea am mai văzut realizat la fel, era faptul că puteai să mai iei cu tine tot felul de personaje, ca Harap-Alb. De altfel, nici într-un RPG, povestea din Rex-Nebular nu prea s-a inventat. Dark Project-ul e tot un RPG solo. LGlass-ul însă știe să facă joace. Nu-mi aduc aminte de un joc de-al lor, să nu fie un clasic. Să nu fi luat peste 90. Cu toate aste nu-s prea fubiți. Poate pentru faptul că le fac atât de bine încât nu prea mai seamănă a joace, sperie jucătorul.

- Și ce jocuri făceau pe vremuri: Ultima Underworld

- Parcă nu mai au aceeași scripă jocurile acum. Ce arcade-uri se făceau. Acum, toate-s.

- Unde-s, că nu-s!

- Ei, acum nu mai sunt Raptoare, Xenoane, dar sunt Aladin

- Alai Jump'n'Run. Nu, ultimul arcade de stilul asta a fost unul de la Take2 parcă. The Reap. Excelent. Mai prind acum astea gen Moto Racers, Test Drive 4. Cât despre Jump'n'Run-uri, Croc și Tonic Trouble au/or să facă, sper, furori. Este feeling-ul de PlayStation în ele. 3D-ul pus bine!

- Acum, cu 3Dx-urile, situația o să se schimbe.

- Da, bine, trebuie să lasăm să pice bine treaba, să capete greutate, să se umple peste tot de 3Dx-uri și DVD-uri. Schimbă și tu CD-ul. Uite, stau și mă gândesc, câți ascultă muzicile din joace.

- Eu am acasă, Warcraft-ul și acum și îl ascult și Tunel B1 și Mercenaries, Pack-urile de Quake, un disc

numai, din TotalAnihilation și aș mai vrea unul din Outlaws. Sunt multe, și demente.

- Caseta cu muzica din Doom trasă pe wave-blaster. Aia de-am pus-o la concurs.

- Da, muzica din SistemShock.

Comand&Conquer... deh. Să facem un top.

- Lasă, că eu m-am lămurit cum e cu topurile.

- Ei, ce facem. O punem așa, de-o rubricută?

- Scrie

- Eu? Mă gândeam...

- Nu. Nu, nene, lasă că-s sătul. Uite, eu mă joc frumos aici un Battle Zone, n-am văzut, n-am auzit...

(Iar eu în gândul meu: "n-am văzut, n-am auzit..." mănecate-ar purecii, dar te zgânderă lesa să mă trezești pe la patru, când ai ocazia, nu-ți mai tace gura când îți zic de-un joc, repede le acuiți: puturosule. Da, joacă-te, ce altă treabă ai... stai acolo-n tînculeț: tonca-tonca, tonca-tonca. Îți aduce mama și un betișor... ia uite, ți-au dat lacrimile... ups! ce-oi fi făcut eu cu betișoru'...las' că muncesc alții. Da' ce-mi bat eu capul. Nu mai bine o lăsăm așa cum este? Ce-are? Nu-i bună?)

- ...n-am auzit, n-am văzut...

- Noapte bună!

- Nu te duci la școală? E deja 7:30.

- Aoleo, iarl (Uite, vezi? A avut ocazia). GameR Over. Ober șef la școală!

- Ai plecat?

Mă duc, iau poziția cu mâinile înainte și: Vrooooooom. Iar când eram mic, vroiam să mă fac și mecanic de locomotivă. Licență... auzi idee. Asta ca să vezi ce-am ajuns. Doamne ferește!



**Total Anihilation** este unul din jocurile a cărei apariție a trebuit numai să aștepte apariția unor procesoare adecvate. Căve Dog au fost cei care și-au luat învia în dinți și au realizat ceea ce era normal să fie făcut în un moment dat, o strategie în timp real cu un engine grafic bazat pe poligoane și texturi trapezoidale.

# NEWS

Din nou în atenția noastră Bullfrog care, deloc dezorientată de plecarea lui Peter Molineux își continuă cu sârg munca Theme Park 2 se va diferenția de predecesorii săi. Într-un joc de gestionare de parcuri amuzamentelor, Bullfrog a lăsat în urmă jocurile de gestionare de parcuri amuzamentelor. Tema de joc va fi "spun". Dungeon Keeper 2 va abandona majoritatea vechilor creaturi în favoarea altor creaturi, poligonale și cu mai multe tipuri de atac. Va fi introdusă și mana, iar hărțile de la Dungeon Keeper 2 vor ajunge în 1000x1000 (sic!) ecrane

Lands Of Lore 3 a fost programat de Westwood pentru ultima parte a acestui an. Lands Of Lore 2 a fost criticat puternic pentru calitatea graficii și pentru lipsa multor elemente de RPG. Pentru acest sequel grafica va îngloba mult laudată tehnologie voxel, manifestată prin animații foarte hoate, plus iluminări la fel. Ca element de RPG, personajul nu va fi oferit "by default", ci ales ca făcând parte dintr-o gîlădă - există 5. Povestea spune că ți s-a furat sufletul și că trebuie să-l cauți prin vreo 5 lumi diferite

Final Fantasy VIII se spune că e în lucru la cei de la Square Soft, versiunea pentru PC urmând să apară pe la mijlocul lui '99. După o serie de aventuri pe care echipa din America le-a avut cu portarea lui Final Fantasy VII, care au împins data de apariție cu mult, mult timp, sper ca măcar acum echipa din Japonia să învețe multumitor engleză astfel încât să le explice ce au făcut acolo

Auran, echipa de australieni care au realizat engleză și franceză (Parak Ranger) a realizat o serie de jocuri de gestionare și gestionare de parcuri amuzamentelor. Primul titlu anunță un engine revoluționar de bun pentru un adventure/RPG/strategia. Că fac "motoare" bune m-au conștientizat la o legătură cu stilul jocului, ceva e putred în Australia

Într-o filmic care anunță să se joacă pe baza Doom și Doom 2 și să se joacă pe un film cu Lara Croft. Eidos a vândut drepturile unei companii puțin cunoscută, pe nume Rădăcini și Păduri



# The Lionhead Diary

Sau ceea ce se cheamă Tamagotchi



Am mers la office la la Lionhead a fost 9 iunie 1997. În ziua dinainte primisem un telefon de la Peter, care încă se mai relaxa după (Dungeon Keeper ordeal). Părea să fie extenuat.

- Steve, noroc. Vrei să vii maine dimineața la 9:30? Crezi că poți să ajungi ceva mai târziu? În jur de unu după-masă? Perfect!

Ce-i asta? m-am gândit. Credeam că în veci vecilor n-o să fiu rugat să mă asigur că ajung la servici mai târziu. Să lucrez la Lionhead chiar avea să fie ceva deosebit.

Asa cum urma să aflu, stilul lui Molyneux cădea peste cap toate matritele obisnuite de lucru. Programarea, destul de obositoare, înceta între 10 dimineața și prânz. Lucrul mi s-a părut un pic îngrijorător la început. Dacă toată lumea lucrează doar șase ore pe zi, în cât timp urma să fie terminat primul nostru proiect.

Dar ceea ce nu luasem în considerare era măsura în care fiecare își iubea munca. Deși se putea ca programatorii să plece de la servici la ora 6 seara, de obicei își luau calculatoarele acasă, cu ei. De multe ori, după o seară relaxantă, se întorceau la birou pentru a munci câteva ore în plus. Ca lucrul să dureze până la 3-4 dimineața devenise deja destul de normal. Ca o consecință, Peter, Mark, Tim și Demis au terminat bibliotecile și procedurile de bază structura pe care se bazează engine-ul jocului - în doar 7 săptămâni. Și toate trebuiseră scrise de la zero, având în vedere că jocurile de la Lionhead rulează în 800x600, true-color.

Cea mai nouă achiziție a firmei a fost Demis Hassabis, de 21 de ani, un băiat bun. La un moment dat, când mergea cu un taxi, împreună cu Peter, taximetristul, un pasionat de jocuri pe calculator, a început să-i povestească acestuia despre Lionhead. Peter îl pasează de loc bănuitorului Demis care a fost nevoit să-l asculte o jumătate de oră explicându-i despre cum suntem ocupați în prezent cu noul nostru proiect. În timpul conversației, Peter a stat și s-a uitat la Denis rânjind. Era 1-0.

Pe lângă pungi cu cartofi păriți și CD-uri cu Terra Firma (o fi vreo formatie, ceva - nt)

biroul lui Demis e plin de ca "Matematica pentru Ingineri și Cercetători" și "Viața Artificială 2". Se ocupă cu construirea unui engine de "fizică reală" pentru lumea din joc. Ideea e următoarea: să zicem că o mașină explodează în joc. Un bucată de metal lovește o fereastră din apropiere. Geamul se

sparge. Niste cioburi zboară către un copac și lovesc o frunză, care cade lin pe pământ. Engine-ul lui Demis va copiați obiectelor din joc proprietăți genul ăsta de comportamente fizice reale. Cum? Nici măcar nu pot începe să-mi înagerez.

Spre mare stânjeneală a întregii firme, luna asta tebra Tamagotchi a lovit Lionhead. Când am fost într-o plimbare până la Toltenham Court Rd, am cumpărat un peștișor digital. Un cadou pentru fiul unui prieten. Pe bune! Am tăcut însă greșeala să deschid pachetul și să drumul blestematului de programel. Oul a făcut pui și mormolocul a început să miste incoace și incolă, pe întregul ecran. Când animăluțul meu având două zile - un pește acum - a apărut cu mine la servici, toată lumea a zambit patetic către idiotul Tamagotchi din colț. În orice caz, Peter a fost fascinat.

Un Tamagotchi! De unde l-ai luat? Ti-l cumpăr eu. Îți dau 50 de lire!

A doua zi a reușit să convingă pe cineva să-l dea unul pe gratis și competiția a început. Conșins că Peter n-ar reuși niciodată să fie îndeajuns de responsabil ca să crească un Tamagotchi, am pus pariu pe 10 lire. Pentru următoarele câteva zile, birourile au devenit un teren de joacă virtual, cei doi Tamagotchi piuind cerând atenție, când unul, când altul.

La un moment dat, Peter chiar a recurs la spionaj. Băiatul meu de 12 ani și prietenii își croiau drum prin Dungeon Keeper. Ajunseseră la nivelul 12, dar din pricina unei salvări pierdute erau nevoiți să se întoarcă la nivelul 5. Ben i-a trimis un e-mail lui Peter întrebându-l dacă există vreun cheat care să-l ducă direct la nivelul 12. Răspunsul lui Peter oferea cheat-ul cu o condiție - să-mi fure Tamagotchi-ul și să-l lase prin vre-un colț al casei ca să moară. Din fericire, planul criminal a fost dejucat la timp.

După trei zile, eram cu 10 lire mai bogat. După alte două, am uitat să-mi iau peștișorul cu mine într-o seară. A murit de foame.

Însă cel puțin, liniștea a revenit la Lionhead.

Steve Jackson (tradus de Bugs)

## NEWS

Earthsiege 3D, a treia parte a 3D

em up-ului făcut de Dynamix și asistat de Sierra, a fost oficial redenumit Star Siege. Considerat de multă lume ca fiind principalul rival al seriilor cu roboți de la Activision, jocul va suporta 3Dix, OpenGL, Power VR, dar nu și Direct 3D. Orice joc creat cu Microsoft

Câteva informații despre Mortal

Kombat 4 o să suporte Direct 3D, dar, ca să simți pe bune adevărul grafic al jocului ai nevoie o placă acceleratoare 3D. Versiunile PC și de consolă vor fi lansate simultan. Cea pentru PC va fi distribuită de GT Interactive.

Daikatana a fost amânată pentru sep-

tembrie. Motivul invocat de Ion Storm a fost acela al optimizării pentru engine-ul de Quake 2. Se mai spune că Daikatana II va avea la bază engine-ul de Unreal, cumpărat de Ion Storm de la Epic și va fi realizată de un grup de ex-membri de la Raven, pe nume Human Head.

Filme peste tot, domnilor. Wing

Commander urmează să fie realizat de către Fox. Art Director-ul ales este Peter Lamond, care a mai lucrat la chestia asta de la filmul Titanic și la Aliens.

În afara numeroselor noi tipuri de

înălțimi pentru Total Annihilation, la site-ul de la Cave Dog (www.cavedog.com) se mai află disponibil și un beta al Map & Mission Editor-ului pe care l-au folosit pentru joc. O variantă completă a acestuia se va afla pe alături-ul proiectat să apară la stăruitul an următor. The Core Contingency.

Pe lângă Heretic-ul 2, de care va vorbi

pe undeva pe aici, Raven vrea să înceapă o trilogie. Serpent Riders-ilor (Heretic și Hexen 1-2) cu Hecatonch (vremuri, 1

Monster Truck Madness 2 de la

Terminator Road-ului, va reveni în agatori, cel al căruia principalul hobby este de a se urca în camionul lui și să-l ducă la etajul una și să-l



# Aergistal

## Magic: The Gathering

**D**in păcate pentru unii dintre voi, George cel Mazer e un pic plecat și mi-a lăsat prin testament sarcina de a mă ocupa cu Aergistal-ul numărul ăsta. Iar eu m-am gândit să vă plătesc cu ceva la care ar trebui să mă pricep cât de cât: eternul Magic. Articolul de față va fi la fel de general ca și primul, însă o să vă vâre în fața ochilor o temă și niște noțiuni ceva mai avansate, și anume deck-urile multicolore.

Principalul dezavantaj al deck-urilor alcătuite din mai multe culori este că vă pot pune relativ des în imposibilitatea de a face ceva, pentru că nu aveți destulă mana de o anumită culoare (adică ai în mână cărți roșii, iar mana de care dispui e verde, de exemplu). Ceea ce începe să facă destul de clar avantajul unui număr cât mai mic al punctelor de mana specifică în costul unei cărți. Și de aici atenția pe care trebuie să o acordați echilibrării costurilor costurilor cu land-urile și celelalte surse de mana dintr-un deck.

Păi, dacă sunt atâtea probleme, de ce ar mai trebui să ne spargem capul cu deck-urile multicolore?

Fiecare culoare se bucură de mai multe avantaje specifice având, natural, și dezavantajele aferente (lipsa surselor de mana a albastrului, lipsa de subtilitate a roșului, plus altele pe care mi-e lene să le enumăr). În plus, axarea pe o singură culoare duce, de cele mai multe ori, la discuții aprinse, de genul "Deck-ul meu verde bate deck-ul tău roșu!", "Sigur! Bate și Quake 2-ul!" și tot așa.

Nu există nici un deck în MTG, care să nu poată fi bătut, în asta constând o mare parte din frumusețea jocului. Și atunci, de ce să nu vă bucurați de avantajele aduse de combinația a două sau mai multe culori? Sau, de ce să nu compensați dezavantajele uneia cu avantajele alteia?

Fiecare culoare are cărți puternice pe care, teoretic, dacă le alăturați, obțineți un deck dat naibii. Există însă cărți de diferite culori care, combinate, au efecte terifiante. Sunt sigur că în Shandalar sau în Duel ați întâlnit destule combinații cu efecte traumatizante și l-aș injura aici, ca exemplu, pe celebrul Eggscalibur cu land-urile lui care te coborau mult sub zero. Asta ar constitui o altă mare plăcere a Magic-ului, faptul că poți să combini cărțile liber, ce-î drept, cu

efecte mai mult sau mai puțin avantajoase.

În general, se spune că mără meseriași din domeniu abordează deck-uri compuse din două, maximum trei culori, tocmai din cauza necesității echilibrării stricte a surselor de mana. Așa că am să vă exemplific cum stă treaba doar pentru două culori, eu nenumărându-mă, totuși, printre meseriași respectiv.

Albastrul este o culoare care excelență în subtilitate, cu costuri mari la mana și lipsă de aportul unor creaturi foarte puternice. Combinarea cu necesarul mic de mana și cu capacitatea defensivă puternică a albului, poate oferi timpul și, implicit, mana necesară pentru ca albastrul să se poată manifesta la adevăratul potențial. Combinat cu roșul, albastrul poate suplina lipsa de subtilitate a acestuia, beneficiind de forța brută pe care roșul o are la discreție. Și tot așa.

În ceea ce privește cărțile specifice, avantajele sunt de-a dreptul nebănuite. Un exemplu clasic, existent și în manualul jocului, ar fi "Lord Of The Pit", carte neagră, folosit împreună cu "Circle Of Protection: Black", carte albă care înlătură efectul autodestructiv al primei cărți, plătiind doar un punct de mana colorless. Sau dubioasele "Magical Hack" și "Sleight Of Mind", care schimbă în textul unei cărți, numele unei land sau al unei culori. Combinația "Magical Hack" și "Karma" sau "Angry Mob" este la fel de obișnuită ca și "Sleight Of Mind" folosită împreună cu "Northern Paladin". Și exemplele pot continua.

Apropos de cele mai sus scrise, mai e un lucru pe care ar trebui să-l știți când alcătuiți un deck multicolor. Pe spatele fiecărei cărți există desenate cinci puncte colorate în cele cinci culori: Alb, Albastru, Negru, Roșu, Verde, așezate în cerc. Cele care nu sunt una lângă alta se zice că sunt dușmani naturali și că posedă cărți chitite pentru distrugerea celorlalte două. Adică: Albastru e dușman cu Roșu și Verde, Roșu cu Verde și Alb etc.

Existența mai multor culori este avantajoasă și în cadrul deck-urilor construite cu un scop specific. Adică, de exemplu, deck-ul cutare se bazează pe ideea de a-i tap-a adversarului cât mai multe creaturi. Să zicem că folosiți un Smoke de la Roșu în timp ce atacați cu un Wind Seeker Centaur și cu alte creaturi roșii cărora le atașați un Eternal Warrior. Mai impru-mutați de la Albastru un Time Walk, un Stasis

și un Zephyr Falcon... Ideea e să adunați cele mai potrivite cărți pentru atingerea scopului propus, având grijă să luați în calcul și eventualele contratacuri care ar putea să vină din partea adversarului.

Ar mai fi de vorbit și de importanța crecută a artefactelor, care folosesc mana colorless sau despre land-urile cu două culori (Taiga, Tropical Island etc.) care au venit odată cu add-on-ul Spells Of The Ancients, dar despre acestea sper să vă povestesc altă dată.

*Pana la "a foolish wizard and his young apprentice" (așa se scrie?)*

Într-o continuare două exemple de deck-uri multicolore, unul folosind cărțile clasice, celălalt făcând uz de cărțile apărute în add-on-ul Spells Of The Ancients.

### Centaur Shaman

SUPPLIES	
4	Carrot Ants
3	Paralyse
4	Warp Artifact
4	Cursed Land
2	Pestilence
2	Dark Ritual
11	Forest
2	Birds Of Paradise
3	Cockatrice
3	Whispering Devils
1	Wandering Monster
1	Stream Of Life
4	Onulet

### Nine-tenths of the Law

2	Island
4	Old Man Of The Sea
4	Counterspell
1	Risk Eggs
11	Volcanic Island
10	Mountain
3	Clash Of Arms
3	Aladdin's Lamp
3	Dragon's Wagonwheel
4	Ashnod's Transmogrator
4	Onulet
4	Diamond Valley
4	City Of Brass
2	Fellwar Stone





# IGT [G] [A] [L] [I] [D] [E] [I] > I

## Galaxy Zone

Apasă simultan 'Shift' și 'Ctrl' apoi introdu codurile

Single player:

BZBODY = scuturi nelimitate

BZFREE = resurse și piloți nelimitați

BZRADAR = toată harta

BZTNT = muniție nelimitată

## Die By The Sword

Apasă 'F1' în timpul introducerii codului

BTINY = micșorează personajul

DEDLY = armă „mortală”

GOLRG = mărește personajul

LUNAR = activează/dezactivează gravitația lunară

MJKOR = invulnerabilitate

PEACE = omoară toți adversarii

## Diablo

O metodă ca să faci rost de bani în Diablo este următoarea

Ai nevoie de 75 de... galbeni

Cumperi o poțiune, de orice fel, o bui la centură și lași restul de bani jos, în sat. De depărtezi de ei și apoi îi comanzi personajului să îi ridice de jos. În momentul „precis” în care personajul culege banii de pe sol, iei poțiunea cu mouse-ul de la centură. O iei, nu o bei.

Dacă faci chestia asta exact când trebuie, o să vezi că decierea poțiunii s-a schimbat în valoarea grămezii de bani care era jos. Când pui poțiunea pe sol, se transformă în respectiva sumă de bani, pe care o iei și... repeți procesul. Se observă ușor că suma crește rapid.

Din momentul în care o să poți folosi (duplica, de fapt) o grămadă de 5.000 de galbeni, nu o să mai treacă mult până când o să-ți poți permite orice în materie de finanțe.

## Propper

Dă 'Pause' introdu codul apoi dă drumul din nou

NO MORE ROAD SPLATS - vieți infinite

## Heavy Gear

În timpul jocului, ține apăsată 'Ctrl' 'Alt' 'Shift' și introdu codurile.

BEDOUINPRINCE = invulnerabilitate

CHECKMATEIN2 = termină misiunea curentă

HESBACKANDHESGOTAGUN = muniție nelimitată

DEPLIKESPUDDING = free look (CTRL + tastele de direcție)

## Ignition

Codurile se introduc în ecranul cu titlul

SKUNK = se văd doar roțile mașinii

SLASKTRATT = toate mașinile

STRINGS = turtește mașinile adversarilor

SJRMULE = toate circuitele

## Imperator Galactica

Ține apăsat 'Shift' și tastează KAROLY pentru a activa codurile. Apasă tastele următoare pentru a obține efectul respectiv

5 = te face locotenent

6 = te face căpitan

7 = te face comandant

8 = te face amiral

9 = te face mare amiral

C = toate coloniile și invențiile

V = 100.000 unități de credit

## Jazz Jackrabbit 2

Codurile se introduc în timpul jocului

JJAMMO = toate armele și muniție

JJBIRD = grants assistance from the bird

JJCOINS = monezi

JJENDING = termină jocul

JJGEMS = pietricelele alea mici de lezice „gems”

JJGOD = invulnerabilitate

JJGUNS = toate armele și muniție

JJINV = invulnerabilitate

JJK = omoară iepurele

JJLIGHT = iluminare

JJMORPH = transformă iepurele la fiecare introducere

JJNEXT = sare la nivelul următor

JJQ = revine în „sistemul de operare”

JJRUSH = viteză suplimentară

JJSHIELD = power shield

## Joint Strike Fighter

CTRL+C+O = termină campania curentă  
CTRL+G+O = termină (prost) campania curentă

CTRL+G+U = gloanțe „căutătoare”

CTRL+S = fum colorat

CTRL+T+U = viteză mach 10000

CTRL+CTRL = toate avioanele (în ecranul în care alegi pilotul)

CTRL+CTRL+S = capturează o imagine

## Knobbin Thunder

Pentru a fi activate, codurile se introduc în locul parolei

2UNLIMITED = arme nelimitate

???HOST??? = apare un meniu de

cheat-uri de unde poate fi accesat orice

INVINCIBLE = invulnerabilitate

\*\*SATURN\*\* = secvența de final

SHOWDROIDS = vechea prezentare

## Nightmare Creatures

EVERYWHERE = permite accesul la toate nivelele

BOULON = muniție și obiecte nelimitate

BRONKO = poți juca și ca monstru

## StarCraft

Codurile se introduc în modul 'chat' (trebuie apăsat 'Enter') și nu merg decât în single-player

BLACK SHEEP WALL = toată harta

BREATHE DEEP = vespene gas

FOOD FOR THOUGHT = poți construi unități peste limita permisă de „supply depot-uri”

GAME OVER MAN = termină (prost) misiunea

MEDIEVAL MAN = upgrade-uri gratuite

MODIFY THE PHASE VARIANCE = poți construi orice clădire

OPERATION CWAL = mărește viteza de construcție

OPHELIA = te eportează la altă misiune

POWER OVERWHELMING = invulnerabilitate

SHOW ME THE MONEY = 10.000 de gaz și 10.000 minerale

SOMETHING FOR NOTHING = toate upgrade-urile

THE GATHERING = energie neimitată

pentru unitățile care folosesc așa ceva

THERE IS NO COW LEVEL = termină

cu succes misiunea curentă

WAR A NT WHAT IT USED TO BE =

dezactivează „fog of war”

WHATS MINE IS MINE = minerele nelimitate

## Wad - Editor

HOLYHECK! = apare o fereastră din care selectezi codurile

EXTRA LIFE = viață suplimentară

RE-ENTRY = permite accesul la concurs odată ce ai fost eliminat

SCORE = mărește scorul

SUMMON SEMJASE = un OZN

TRON MODE = nu desenează texturile

CHEAT KEYS NUM PAD = activează codurile care se introduc de pe keypad

1 = te omoară

2 = te omoară și-ți ia o viață

3 = micșorează viteza

4 = mărește viteza



# Raspuns

de la numitul  
Andrei Octavian Stăncălie  
din București

Într-o zi înnorată Duke se întorcea supărat acasă. Începuseră să-l plătească prost, se rănise iar, dar ceea ce îl rodea cu adevărat era faptul că nu avea pe nimeni: era singur (și pantofii îl rodeau, dar....). Avea nevoie de o tipă! Colegii începuseră să-și bată joc de el și privindu-se în oglindă văzuse că... devenise adolescent. Atunci, în negura cel cuprinse de durere (arsese și mâncarea pe foc), îi apără în minte un vechi amic.

A doua zi la prânz, Duke și vechiul său camarad de arme Larry discutau aprins (Larry văzuse chelnerița și....) într-o cafenea.

- Prietene, zise Duke, te știu în meserie și aș vrea să-mi faci o favoare.

- Vorbește.

- Aș vrea, dacă ai putea... să-mi faci și mie vrăjeala cu Lara Croft.

- Aha, d'asta-mi ești! Greu, greu....

- De ce? Să nu-mi spui că nu poți!

- Și ce ai putea să-mi oferi pentru acest serviciu?

- Cea mai tare armă a mea. Cu tot cu muniție.

Un zâmbet îi tăie fața lui Larry.

- Perversule! Eu vorbesc serios. La ce te gândești?

Larry reveni la starea sa normală de

agregare.

- Știi ce-i mai greu în ce-mi ceri tu?

- Ce poate fi greu pentru tine?

- Poate nu cunoști, dar de vreo săptămână Lara este cu Quake.

- La naiba! Știam eu că nu pot să am încredere în grasul ăla! Dar nu poți să o convingi să îl părăsească?

- Nu știu, nu știu... Mai vorbim. Te sun eu.

Duke ieși pe ușă și plecă spre casă, iar Larry rămâne să-i plătească chelneriței consumația.

Peste vreo două zile, Duke primi un telefon. Larry îl informă că a reușit să o convingă pe Lara Croft că Quake o înșală cu verișoara ei și că ar fi de acord să "discute" cu Duke.

În aceeași zi și cafenea, peste două ore de la telefon, Nukem aștepta curios la o masă pe vrednicul său prieten împreună cu noua sa iubită. După zece minute de așteptare se iviră și cei doi în pragul cafenelei, sărutându-se cu pasiune. Duke sări ca ars:

- Ce naiba? Parcă ziceai că mi-ai făcut mie vrăjeala cu Lara! Ce fel de prieten ești tu?

- Da, da, te înțeleg, ai tot dreptul să fii supărat. Pe drum Lara nu a reușit să reziste

farmecului emis de mine și am ajuns destul de apropiați.

Duke parcă se transformase în alt om. Roșu la față, încruntat, ridicat în două picioare, arăta impunător. Își scoase o pușcă șuerând din dinți: ..... (din anumite motive nu vă pot spune ce a zis, dar Larry s-a cam albăstrit la față). Atunci Lara, într-o fracțiune de secundă, își scoase revolverele și apăsă instantaneu pe trăgace. Duke se clătună și pică într-un looping de senzație, tipând:

- laaarrrrrr!

Totuși el reușește să apese pe trăgaci dar glontul, îndreptat spre Larry, greși ținta (ca de obicei) și o nimeri pe Lara (care din fericire purta sutien anti glont). Totuși nu-i fu prea bine și se retrase din scenă.

Larry începu să fluiera și se îndreptă spre ieșire unde.... dădu nas în burtă cu Quake.

- Aaaa... Larry! Exact omul pe care îl vroiam să-l văd. Acesta nu mai reuși să-și răspundă deoarece Quake îi și trimise o rachetă în cap (care îl afectă și pe el, aflându-se prea aproape- ca de obicei).

Notă: Vionvatul să sune la Mag. Muzica (613.96.69) ca să aranjăm cu un premiu.

## Voi, Quake 2 și-o umbrelă

Lume! Lume! Atenție mărită!

Cei care catadisesc să strice vârful la pix completând întrebările cu roșu de pe talon vor avea ocazia să câștige niscaiva tricouri și "tatuuri" de la tata lu' Quake 2, în urma tragerii

la sorți extraordinare care va avea loc, în procedură de urgență, la adăpostul redacției.

PS - se pun la bătaie cinci tricouri.



QUAKE  
T-shirts & tattoos



# Ta...Ta...Talon!

Întrebarile din numărul ăsta vor fi doar una. Una și bună. Așadar:

1. Enumerați cât mai multe personaje de sex feminin care apar în jocurile pe calculator. Emfazez, personaje de sex feminin, nu neapărat femei, tipe, sau cum le spune prin lumea normală.

Cel care va da cel mai multe răspunsuri va câștiga, rapid și reconfortant, un Battlezone, să se dea cu el prin cosmos, cu ruși cu tot. Dacă e cazul, se va face o tragere la sorti. Așadar, forjă și rememorare plăcută!

Pentru doritori, se inițiază un concurs de desen cu tema Game Over. Nu trebuie să fie artistic, trebuie să aibă idee. Poate să fie caricatură, portret, orice. Premiul e surpriză, iar lucrarea se publică. Iar acum, pentru tricouri și tatoo-uri, răspundeți la chestiile de mai jos.

- Vârsta:
- Localitate:
- As vrea să văd în Game Over:
- Nu as vrea să mai văd în Game Over:
- Game Over e scumpă, ok sau ieftină?
- Preferati Că sau mai multe pagini? Câte?
- Ce revistă din domeniu mai citiți?

Numele meu este:

- a) Aftomulesei
- b) Meregintescu
- c) Cucurezeanu
- d) Altul: .....

Prenumele mi-e:

- a) Gogu
- b) Nae
- c) Bulă
- d) Altul: .....

Adresa parcă era ceva de genul:

Acum pa! Mă grăbesc. Tre' să trimit minunea până pe 15 mai '98

# Co...Co...Concurs!

După îndelungi eforturi și trageri - a mâței de coadă, a preșului de sub picioare sau a sortilor din pălărie, am reușit să aflăm numele celor trei câștigători ai concursului din numărul trecut.

Mai întâi însă, iată răspunsurile corecte, de la mama lor direct:

- Shama Li este una dintre rasele de alieni din War Wind, anume ăia plini de filozofie și psiho... bălării.

- Răspunsul la a doua întrebare, respectiv cuvintele, este, respectiv sunt: THE CURSE

OF MONKEY ISLAND.

Un lucru este clar. Așa nu mai merge! E prea simplu. Urem să dăm premiile unuia care într-adevăr să... cumoască, așa că numărul ăsta am apelat la o nouă formulă. Cea de sus.

Câștigătorii?

1. Heavy Gear  
Lucian Pintilie  
Timișoara (Uraaaaaa!)
2. The Curse Of...  
Mircea Mihăiescu  
București (leeeeeee!)
3. Warlords 3  
Valentin Dobre  
București (Grrroaaaar!)

Stați așa! Nu plecați! Mai e încă ceva.

Am fost uimiți rău când am văzut ce audiență a avut concursul cu Larry 7 și cu Duke 30. Nu au fost 10 inși care să ne scrie fără să-și încerce talentul. Așa că de data asta aveți DOUĂ chestii de făcut, funcție de ce vă place mai tare:

1. Concurs de desen (nu neapărat artistic, ci cu idee și spirifant). Tema: Game Over
2. Discuție între Lara Croft (Tomb Raider) și Tanya (Red Alert).

Premiul e doar unul și e surpriză! Merge? Go, then!



ARAD  
BRAȘOV  
BOTOȘANI  
BUCUREȘTI  
BAIA MARE  
CONSTANȚA  
CLUJ

65,95 FM  
105,5 FM  
93,1 FM  
96,1 FM  
88,5 FM  
91,1 FM  
89,8 FM

FOCȘANI  
IAȘI  
PLOIEȘTI  
PITEȘTI  
RM. VALCEA  
SIBIU  
TG. MUREȘ

95,4 FM  
91,9 FM  
92,8 FM  
90,7 FM  
66,14 FM  
91,8 FM  
90,2 FM



**THE GREATEST FM EXPERIENCE**

**RADIO CONTACT ROMANIA S.A.**

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București



**gazeta de informatica**

**Foarte**  
Prima lecție de JAVA

**Frontiere**  
Un mod de pe internet

**Internet**  
Serios în net

**Babel**  
Adresa de pe 1000

**Profil**  
Prezentul lui Linus Torvalds

**Plus**  
Probleme și rezolvări "matematice"

Computer Press AGORA  
P.O. BOX 172/1  
4300 TG. MUREȘ

O publicație

AGORA



## ERA INFORMAȚIEI începe MÂINE. Sunteți pregătit?

**Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.**

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICA** ți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o viziune mereu deschisă a viitorului.

Special pentru ELEVI.

**abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.**

Nume: ..... Prenume: .....

Adresă: .....

Cod poștal: ..... Localitate: ..... Tel./Fax: .....

Venit expediat ..... lei, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. .... din data de .../.../...  
Doresc să mă abonez la: ☐ Gazeta de Informatică - 20.000 lei  
5 copii (subscripție 1998)

Expediați acest talon pe adresă: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.



# pOstA RedACtIei

## Mareș Lucian

În primul rând trebuie să scrii ceva mai puțin haotic (numerează naibii paginile alea). În al doilea rând mă văd nevoit să dau o lovitură puternică orgoliului tău de Doom-ist spunându-ți că nu există vreo armă care să se numească BGF. Uită-te mai atent și scrie-ne dacă te-ai prins. By the way Bugs zice bine de Doom, mai ales de Doom 1.

## Sir Psycho

Păi dacă desenul ăla este făcut în grabă, așteptăm cu nerăbdare unul "lins". S-ar putea ca într-un viitor-mai apropiat sau mai depărtat să existe un concurs pe astă temă. Acum?

## Sub Zero

Poți să stai liniștit în privința noastră că nu suntem atât de incuși să ne supărăm pe o glumă. Așa că dacă te-ai mai liniștit, trecem la alte chestiuni. În privința întâlnirii cu noi, se poate face foarte ușor la club care are loc în fiecare ultimă sâmbătă din lună.

Și dacă vrei să știi, mie-mi zice Max și nu MAX.

## Mihai Rod

Trimite articole.  
Trimite "Start".

## Radu Pătrașcu

Greu cu acele chirilice dar m-am descurcat într-un final. Am scris noi la toate joacele enumerate de tine, dar nu ne vin la redacție chiar toate jocurile care apar și apoi nici loc nu ar fi pentru toate. Dar dacă vrei așa de tare să vezi articolele cu pricina în revistă, pu! frumușel mâna și scrii articolele, eventual le atașezi și poze și dacă merită poate intră în revistă.

## The Ghost

După cum ai constatat cu posterul am dres-o. Despre punctajul jocurilor, în numărul patru al revistei am publicat o grilă după care ne ghidăm și pe care poate o vom mai publica o dată într-un număr ulterior. Hellfire este O.K.

## Sting

Poți să-ți iei gândul de la CD cel puțin pentru o scurtă lungă perioadă de timp. Cred că-ți dai și tu seama că, în momentul în care vom putea, CD-ul va apărea fără doar și poate.

Despre Age of the Empire, după cum s-a scris în revistă, l-am agreat, dar, în nici un caz nu l-am văzut ca cel mai tare joc al momentului, nici chiar pe felia lui.

## Lord Shadow

Din păcate noi nu știm nimic de Expansion Pack-ul pentru Heroes of Might&Magic, dar dacă dai un telefon la Muzica poate află ceva.

## Adrian Cernău

Nu că vreau să spun că noi nu scăpăm nimic, dar în cazul lui Heavy Gear Bugs tocmai faptul că peisajul nu excelează, iar roboțelii sunt frumos lucrați a evidențiat.

Nimeni nu a ignorat că Age of the Empires are

ceva AI și nu din cauza AI-ului luat nota pe care a luat-o.

## MANTA DRAGOS

Ne-a plăcut faptul că ai dat mai multe variante la povestire, dar dacă n-a fost să fie... n-a fost și gata. Mai încearcă. Ce ne-a mai plăcut a fost faza cu "super gagică". Imaginea unui Larry șășăit, pelic sau cum o fi motanul Silvester, ăla din desene animate, e tare frumoasă.

## Dacian cel Washington

După tine, Quake este mai tare decât Quake 2. Trebuie să recunosc că, cel puțin sub câteva specte, s-ar putea să ai dreptate, feeling-ul ăla „negru” fiind clar unul dintre ele. În ceea ce privește dinamismul și realizarea, este destul de greu de judecat Quake 2-ul dacă ți se mișcă prost. Și nici nu-l poți învinge pentru asta. Așadar, încearcă să joci Quake 2 pe un calculator unde să se miște fără nici o problemă și abia apoi poți să-i dai un scor. În plus, să nu uităm de multi-player, la urma urmei unul din modurile de bază în care se joacă producțiile din gen. Este un pic altă treabă, iar Quake 2-ul, fără nici un dubiu, pe niște calculatoare "rele", e mai bun.

## Laurențiu Popa. Doctor.

Cu onoare de partea noastră.

Iată unul dintre fanii Magic: The Gathering-ului. Băgați la cap, pentru că s-ar putea ca atunci când o să vă prindă microbul să fie prea târziu, iar băieții care au fost pe fază să fie un pic... prea mersiși.

## Adrian Prunaș

Dă Doamne să ne ținem de cuvânt și în continuare. Nici nu știu ce bătălii se duc prin zonă ca să reușim.

Mai fă niscaiva încercări literare că nu se știe de unde sare iepurele. Niște miros de varză cu ceva morcovi, se simte așa, dinspre matală, așa că iepurele s-ar putea să fie pe-acolo.

## Radu „Night Car” Dumitru

Drept să spun, criticile, deși ne plac mai puțin, sunt mai folositoare ca laudele și reprezintă de fapt, feedback-ul. În ceea ce privește copierea, nici nu se pune problema, topul se va face într-o nouă formulă - „acum într-o nouă prezentare”, ca să zic așa - astfel încât să fie viabil. Deocamdată există un Most Wanted și aștept criticile/laudele. Oricum, e bine că, până la urmă, ne consideri cea mai bună revistă din domeniu. Am mințit dacă am spune că nu ne place.

Ah, era să uit, mult noroc în continuare la concursuri.

## Black Arrow

Se pare că ești mai mult decât dotat în ceea ce privește joystick-urile. Cunoaștem foarte bine atitudinea „n-am bani, dar ce am intră în calculator”. Chiar bine de tot.

Și, dacă pe lângă scule, îți place și Heavy Gear-ul... Sfat: după mine ar trebui să mai rabzi o țară și să-ți cumperi un Diamond Monster 3D II sau, mă

rog, o placă cu chipset Voodoo 2. Așa zic eu. Da, fete n-avem. :)

## Dragoș Frățilă aka Slaughter (bring you daughter to the slaughter, huh?)

Ha, ha, ha! Mi-a plăcut faza cu Larry 7 instalat în directorul „REFERATE”. Și mi-a plăcut și scrisul și povestioara. N-a fost să fie, dar poa' să fie.

## Gheroghe Nodca

Pe bune sau nu, răspunsul trimis de tine sună măcar drăguț: „Shama Li este pronunțarea din limba engleză a numelui Jamie Lee Coitus, care e p <<marinăriță>> ce are <<aventuri>> cu Larry în schimbul unei bucăți de polyester...”. Hmmm! Ce face Larry-ul 7 din om!

## Loki

Că ne place sau nu, imensa majoritate a jocurilor care apar sunt pentru Windows 95, așa că nu prea avem ce face în direcția asta. Vezi ce faci cu minunea ala de procesor. Brrrrrrrr... (486SX/40)

## Mihai Verioti aka Eraser

Dacă data trecută ne-a zis chestia ăia cu „You're the best...” acum a scos alta: „Keep it real!”. Păi, să ști că ne străduim.

## Mihai Fulger

Ce făcea Duke Nukem? Căuta „maștri rinoceri prin WC-uri”? Hai, că-mi place. :)

## A.B.

Ți-aș spune zona dacă ar fi îndeplinite măcar două condiții, să o știu și... să cunosc Constanța.

## Adrian Eremia

Ne bucură că-ți place pagina de web. Dacă n-ai mai fost de curând „pe la noi” mai încearcă, pentru că au apărut câteva chestii în plus. Roger, cel care se ocupă de asta, e îngropat de tot în Linux, Joe, Netscape, X-Windows și altele la fel, așa că îi prinde bine câte un cuvânt de bine.

## Scuby


Povestioara ta era gata-gata să ia premiul, dacănu pentru că era foarte haioasă, pentru că era, cu siguranță, îndeajuns de nebunească și de haotică pentru a stârni interesul. Și cum interesul poartă desul, după cum și Aladdin poartă fes, că el e turc și... de fapt și Tartarin din Tarascon purta fes când s-a dus la vânătoare de lei în Africa, pe-acolo pe unde a fost Tom Sawyer de vana purici de nisip să fi fost? Nu cred? Vezi, aberezi destul de frumos și eu.

Vom vedea ce se poate face în legătură cu sugestia cu Diablo. Am înregistrat-o, turst me!

The Gata. (Ha, ha, încă o fază care mi-a plăcut, să-mi spui dacă și ce trebuie să plătesc ca drepturi de autor, ok?).

Gata spațiul, gata treaba, mai erau o mulțime de răspunsuri de dat, dar 7 puncte e tot ce pot să risc - ca mărime a fontului - astfel încât să se citească ok. Papa!





BY APP TO THE ROYAL DANISH COURT  
**TUBORG**  
**BEER**

**TU și**  
**TUBORG**